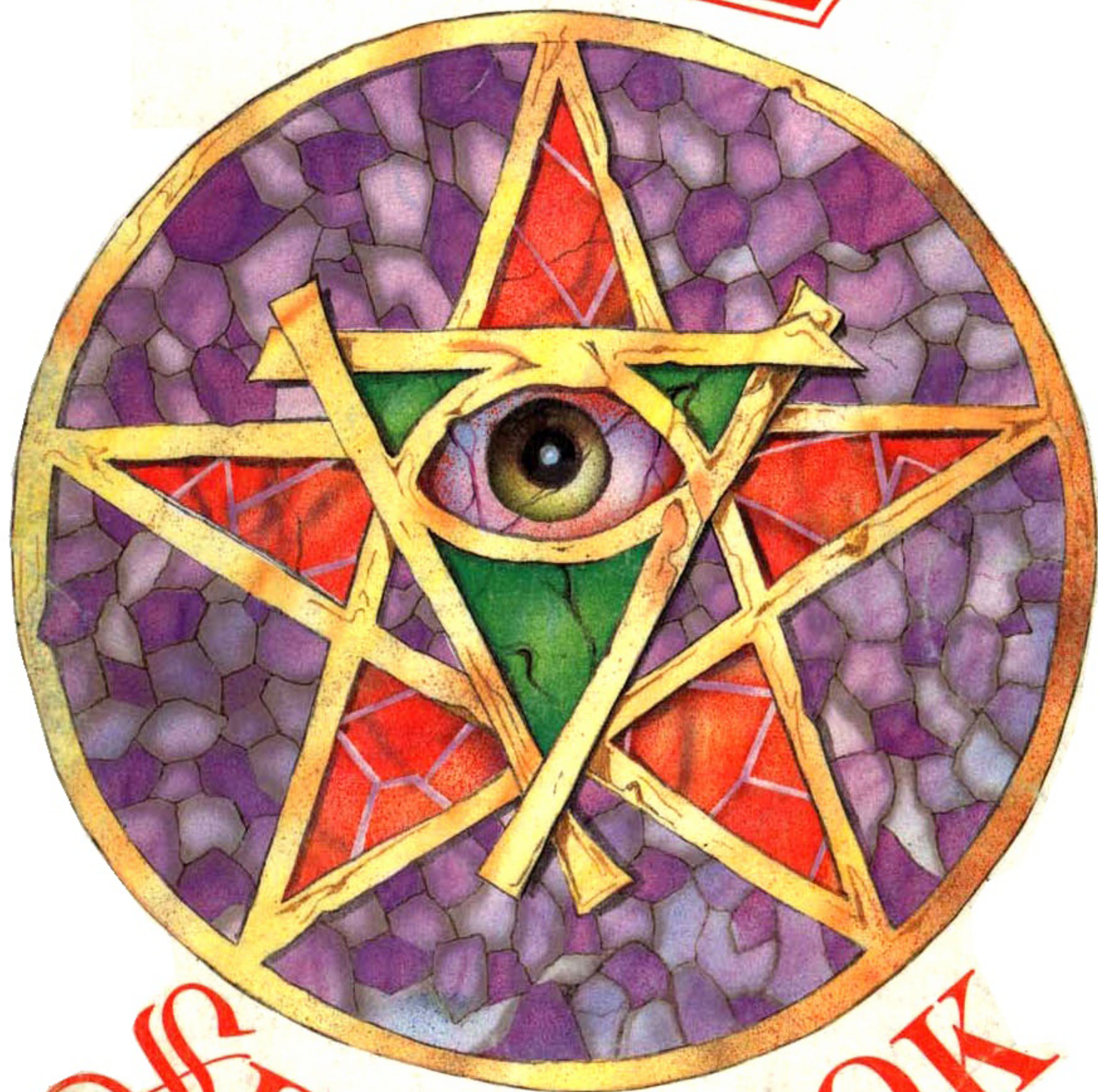
Magi



Spelarbok

Den sanna magin och dess utövare

I fantasygenren börjar den verkligt klassiske magikern bli urvattnad och blek. Sällan träffar vi på riktiga trollkarlar som Merlin, Gandalf och andra magiker-ess. Vi ska i denna artikel försöka beskriva för den blygsamme magikernovisen hur han bäst kan efterlikna de stora mästarna. Syftet är att ge magikern som rollperson och SLP nytt liv. I många fantasyrollspel har magikern förvandlats till en stridsmaskin, vars enda uppgift är att ge de övriga spelarna ett behövligt eldunderstöd.

Många besvärjelser har bara ett syfte — död och förstörelse. Magikern måste återupprättas som personlighetsbegrepp. Trollkarlarna är fantasyns vetenskapsmän och tekniker, och de besitter fruktansvärda krafter. Undvik som spelare och spelledare att missbruka dem, men lär dig samtidigt att använda dem på intressanta och varierade sätt.

Stil och finess

Den sanne magikern öppnar aldrig en dörr själv. En mystisk vindpust öppnar den, och sluter den sedan bakom honom. Han kånkar aldrig omkring på facklor eller lyktor i underjordens dunkel, utan ett klot av ljus illuminerar hans väg. Bord dukas av osynliga händer, blad i böcker vänder sig av egen kraft. Alla husdjur fräser och kattorna skjuter rygg när en nekromantiker banar sin väg längs gatan. Fjärilar i vackra färger följer en animist åt.

Allt detta är drag som ingår i en trollkarls eller häxas *personlighet*. Den invande regelmalen gnyr givetvis: "det finns ingen besvärjelse som...". Åt sådant fnyser bara en trollkarl och fortsätter med sitt värv. Magi styrs inte av några allmänna regler, så med magin kan spelledare och spelare förstärka spelupplevelsen. Låt dock inte magin bli ett redskap i makthungriga spelares klor.

En del av magikerns image är att väcka uppmärksamhet och att skrämma "vanligt" folk. Han/hon vill inte ha en massa nyfikna bönder och snorungar som ränner omkring i grannskapet och stör dennes magiska studier.

Magikern bär ofta färggranna kläder, dekorerade med allehanda magiska symboler och klenoder. Gammalmodiga magiker bär ofta struthattar och andra uppseendeväckande huvudbonader.

Av utseenden och klädstilar finns det lika många som det finns magiker. Många modifierar sitt utseende på magisk väg. En animist kan ha löv istället för hår, en illusionists kappa ändrar ständigt färg och mönster, och han lämnar inga fotspår efter sig. Och nekromantikern klär i svart och en unken likstank hänger kvar i rummet när han har lämnat det.

Lythandes värja gled ut ur skidan och stötte som av sig själv mot Rabben.
"Ha! Tror du att Rabben utkämpar gatugräl med svärdet som vilken legosoldat som helst?"
Lythandes svärdsspets exploderade i den blå stjärnglöden och blev en skimrande orm som slingrade sig runt sig själv i ett försök att klättra förbi fästet. Dess tänder droppade gift medan den försökte slingra sig runt Lythandes näve. Lythandes egen stjärna blossade upp. Svärdet var på nytt av metall men förvridet och oanvändbart, i form av den orm det hade varit, på väg upp mot fästet. Lythande slängde rasande ifrån sig den förvridna metallen och sände ett fräsande eldsregn mot Rabben. Den storvuxne adepten höljde sig snabbt i dimma och eldskuren slocknade. Någonstans utanför sitt medvetna jag insåg Lythande att en folkmassa hade samlats; det hände inte mer än en gång i en människas liv att två av den blå stjärnans adepter stred med magi på Asyls gator.
Glöden från stjärnorna som lyste på magikernas pannor sände blixtar ut över platsen.

Ur Tjuvstaden, redigerad av Robert Asprin

Efter magins första ålder kom slutförvarandet av besvärjelseböcker att bli ett svårt problem på Skivvärlden. En besvärjelse är en besvärjelse även om den tillfälligt hålls fängslad av pergament och bläck. Den har kraft. Det är inte något problem så länge bokens ägare är i livet, men vid dennes död blir den en källa av okontrollerad kraft som inte desarmeras i lättaste taget.
Sammanfattningsvis kan man säga att böckerna läcker magi.
Ur Magins färg av Terry Pratchett

Man skulle kunna göra en ändlös lista över olika magiker och deras levnadssätt. Konferera gärna med spelledaren om din magikers utseende och stil.

Det finns mycket få oerfarna magiker, eller åtminstone mycket få som *verkar* oerfarna. Alla magiker gör sitt bästa för att tyckas vara verkliga ärkemagiker som kan förvandla någon till en tumnagel innan han ens hinner säga "paddslem". En sådan låtsasmagiker blir dock garanterat utskrattad av en verklig magiker. As samma anledning kan möten mellan två riktigt mäktiga magiker bli storartade magiska dueller, då de försöker avslöja varandras svagheter.

Magiker är naturligtvis egoister och nästan alltid makthungriga. Magiakademier kan existera enbart på grund av löften om att inte använda magi på "helig" mark, och genom kraftiga antimagiska besvärjelser. När magiker samlas i grupp gnabbas de nästan alltid vilt, och räds ständigt för att de andra ska stjäla deras hemligheter.

Litterära exempel på det är Saruman i *Sagan om Ringen*, som ständigt hånar Gandalf, och gör sig lustig över Radagasts "löjliga" magi. Fler exempel finns i Jack Vances böcker om vår jords magiska framtid, speciellt i *Cugels saga.*

Rekvisita eller magi?

Magikerns verkligt tunga artilleri är hans besvärjelser. För att ge ett kraftigare intryck lägger trollkarlen till fantastiska audiovisuella effekter som oftast har mycket lite samband med formelns verkliga effekt. Detta förstärker den psykologiska verkan hos åskådaren. Till detta syfte kan åtskilliga av minimagibesvärjelserna användas.

Symbolismen har däremot ett mycket märkligt sätt att påverka sina offer på. Alla besvärjelser lämnar ett avtryck i magikerns hjärna. Varje besvärjelse är i själva verket ett antal sinnesstämningar som i sin tur leder till att den önskade mängden kraft tappas och förändras från naturen. Besvärjelsens vokala (röst) och somatiska (gester) ingredienser är endast hjälpmedel för att komma i den rätta sinnesstämningen. En verkligt skicklig magiker (FV högt uppe i det blå) behöver bara *tänka* en besvärjelse för att kasta den.

En symbolist lägger ned en viss mängd kraft i symbolen han tecknar ned. Det offer som uppfyller utlösningskraven ser symbolen och kommer in i den stämning som leder till att besvärjelsen kastas.

Den klassiske magikern hushållar inte med effekterna. Fantastiska fyrverkerier, visslande eldklot och dundrande åskbollar faller tätt. Att avskräcka fienden och få honom att fly är ett viktigt mål, samtidigt som effekterna förstärker den egna sidans moral. Se bara på hur Gandalf jagar bort ulvarna i Dimmiga bergen!

En magiker är sällan blygsam, utan skryter gärna om sina magiska dåd. Han använder ord som kan imponera på den enkle lekmannen. En riktig trollkarl säger aldrig "

Jag kastar en ELD på dem!" Istället säger han kanske *"Jag slungar Heridronemus Pyrotekniska Omfamning mot de usla hundar som besudlar den mark där jag går."*

En rekommendation här är att spelledaren eller spelarna hittar på passande namn på besvärjelserna. Vi vill inte göra det för att vi därmed tvingar alla att använda samma namn.

Se på honom. Knotigt mager som de flesta trollkarlar, och klädd i en mörkröd kaftan på vilken några mystiska sigill hade broderats i slitna paljetter. Några skulle kanske ta honom för enbart en gesällmagiker som hade övergett sin läromästare på grund av trots, tristess, fruktan och en kvardröjande smak för heterosexualitet. Men runt hans hals hängde en kedja med bronsoktagonen, som talade om att han var utexaminerad från Osynliga universitetet, magins högskola vars tid-och-rymdtranscendenta lärdomsanstalt aldrig är riktigt Här eller Där. Dess studenter var vanligtvis ämnade för höga magiska poster, men Rensvind hade — efter en olyckshändelse — gett sig av med kunskap om endast en enda besvärjelse...
Ur Magins färg av Terry Pratchett

Magiska cirklar, oktagoner och pentagram

Även dessa är en naturlig del av en magikers repertoir. De används främst till skydd mot vissa övernaturliga varelser, men även till att förstärka besvärjelser. Den mest använda symbolen är troligen pentagrammet. Triangeln sägs skydda mot demoner, eftersom den symboliserar lag, harmoni och ordning.

Det är omöjligt att beskriva alla magiska symboler och tecken, så det står givetvis spelledaren fritt att uppfinna nya och finna på flera förmågor som de kan ge användaren.

Yrkestrollkarlen använder givetvis magiska symboler under utövandet, dels som ett skydd och dels som ett komplement till sina besvärjelser. Varje magiker bär ett stycke magisk krita med sig, åtminstone de med någon som helst självbevarelsedrift. Symboler kan också ha en sunt avskräckande effekt på både magiker och lekmän om de ristas på dörrar eller golv. De behöver ju inte *nödvändigtvis* betyda något...

> *Liksom alla trollkarlslaboratorier såg stället ut som om en djurkonservator hade släppt ner sitt förråd i en smedja och sedan gått i handgemäng med en galen glasblåsare, och slagit in skallen på en krokodil i förbifarten (den hängde i taket och luktade starkt av kamfer). Där fanns lampor och ringar som det kliade i Trymon att få gnida, och speglar som såg ut som om de var värda en andra titt. Ett par sjumilastövlar rörde sig oroligt i en bur. Ett helt bibliotek besvärjelseböcker, givetvis inte lika mäktiga som Oktaven, men ändå tunga av besvärjelser, knarrade och rasslade i sina kedjor när de varseblev trollkarlens giriga blick. Den nakna kraften hos alltihop berörde honom som inget annat kunde, men han vämjdes ruffigheten och Galders sinne för det teatraliska.*
> *Till exempel råkade han veta att den gröna vätska som mystiskt bubblade fram genom en labyrint av förvridna glaspipor på en av bänkarna, bara var grön färg med lite såpa, därför att han hade mutat en av tjänarna.*
> *Ur Det fantastiska ljuset av Terry Pratchett*

Trollformler

Nästan alla besvärjelser har en vokal del. Denna brukar i regel vara på något uråldrigt språk som inte längre finns kvar i dagligt bruk. Varje trollkarl har en tjock lunta i sitt magiska bibliotek där alla besvärjelser han känner till finns nedtecknade. Detta är magikerns värdefullaste ägodel, bevakad av kraftiga besvärjelser och sigill.

Alla besvärjelser skrivs givetvis på *hexameter*, där de allra enklaste består av en enda rad. Ju fler, och därmed mer komplicerade rader besvärjelsen består av, desto svårare och mer komplicerad är besvärjelsen.

(I spelsammanhang skulle detta betyda att en besvärjelse har lika många rader som dess skolvärde. Om man sedan vill krångla till det ordentligt, men verkligen vill göra något extra för spelstämningen, kan man skriva en vers för varje besvärjelse som rollpersonen känner till. Spelaren måste då rabbla upp versen om han vill kasta besvärjelsen. Ta reda på hur lång tid spelaren behöver för att göra detta, samt översätt det till hela SR. Detta system rekommenderas bara till ytterst erfarna spelargrupper.

En hexameter består av sex versfötter, antingen daktyler eller trokéer. En daktyl består av tre stavelser där den första är betonad, till exempel "RYMliga"; en troké har en betonad och en obetonad stavelse, till exempel "STOlen". Den näst sista versfoten får gärna vara en daktyl, medan den sista *måste* vara en troké. Ett exempel på en hexameter är "HUGgen och Ohuggen VED i STÖRre och MINDre parTIer". Eller så här: — · ·,— · ·,— ·,— · ·,— · ·,— ·. Hexameter skrivs inte på rim.)

Vilket språk som besvärjelsen är uppdiktad på är något som SL bestämmer helt själv.

Den seriöse trollkarlen nöjer sig dock inte med bara sin egen besvärjelselunta. Han/hon håller sig med ett omfattande magiskt bibliotek, och då böcker är mycket dyrbara ägodelar i detta barbariska tidevarv kan de också tjäna som statussymboler. De mest kända verken finner givetvis sin väg till magikerns hyllor, liksom åtskilliga som bara är kända av ett fåtal.

Varje magiker med självaktning bör skriva ett eget verk om något lämpligt ämne, till exempel *Elementarisk liturgi i den moderna besvärjelsetekniken.* De flesta stora magiker har producerat minst ett verk. Man skulle kunna kalla dem för magins doktorsavhandlingar. Skriftverket kan också vara den nyckel till de av magikerakademins högre poster som man har längtat efter.

Spiritus familiaris: din trogne tjänare

En familiaris är en ande eller demon som har manifesterat sig på detta existensplan antingen i sin naturliga form eller i en kropp som magikern har ställt till förfogande. Nästan alla magiker har en familia-

ris som står i förbindelse med honom, mentalt eller verbalt. Ett känt exempel är Merlin vars familiaris var en korp.

Familiarii kan stå till tjänst med både råd och mer handfast hjälp som spaning och som budbärare. De flesta familiarii är lojala mot sina mästare, men det kan förekomma sådana som försöker driva magikern att utföra onda dåd.

Alla familiarii har personligheter som tenderar att överensstämma med magikerns. En djurfamiliaris har även något av djurartens personlighet och uppträdande i sig; en utter är till exempel lekfull och munter, en korp kan inte låta bli blanka föremål, och så vidare.

Varje magiker bland rollpersonerna som inte har en familiaris bör genast skaffa sig en. Först bör man dock tänka över ens magikers personlighet. Är han listig och egoistisk? I så fall kanske en katt passar bra. Är han klok och beräknande? Då kanske en uggla är bäst. Är han ond och girig borde han kanske skaffa sig en tjänardemon.

Magikerns redskap

Liksom alla andra yrkesmän måste en magiker ha vissa redskap för att kunna utföra sitt värv. Magikerns viktigaste redskap är staven. Vanligtvis har den ett exotiskt utseende och har flera märkliga förmågor. Många magiker lagrar trollkraft i sina stavar ifall deras egen kraft skulle tryta. En del stavar förvandlar sig till slingrande ormar i fel händer, andra omvärvs av magiska flammor, medan andra trollspön kan slunga rytande eldklot eller ljungande blixtar. En trollstav kan fungera som magisk motpol när magikern slungar besvärjelser, och den kan användas som stöd när han är ute på vandring. Men här bör vi dock betona en liten skillnad: alla magiker kan skaffa sig en stav, men det betyder inte att alla trollkarlar är så kallade stavmagiker. En stavmagiker är en trollkarl som har gått ett steg längre och som har förvandlat sin stav till en del av sin egen makt och personlighet genom en svår och farlig ritual.

En trollkarl utan en riktig stav kan låta tillverka en av en träsnidare eller klensmed, men måste själv ladda staven med lämpliga besvärjelser, och det är här vi har den verkliga skillnaden mellan stavar och stavar. En "vanlig" stav kan vara laddad med besvärjelser, en stavmagikers stav kanaliserar och *är* magikerns själva kraft. Förlust av en vanlig stav är irriterande, medan förlusten av en stavmagikers stav är förödande.

Men staven är inte det enda hjälpmedel som ingår i magikerns repertoir. Kristallkulor, magiska skrivpulpeter, astrolabier, stjärnkikare och andra vetenskapens under används givetvis av trollkarlarna. Souvenirer och klenoder från främmande länder finns också i diger mängd i en trollkarls hem.

Något som den seriöse trollkarlen inte kan vara utan är ett välförsett laboratorium. Han ser också till att ha gott om magiska ingredienser. Laboratoriet används vid magisk forskning, framställande av magiska brygder och när man förtrollar föremål.

Att komma igång

Redan i början av karriären bör trollkarlen se sig om efter en ordentlig bostad med rymlig källare i en stad som är välförsedd med alkemister och lärda män. Denna bostad kan sedan bli en bas för framtida magiska studier och experiment. Sedan bör man tänka på att upprätta ett nät av kontakter genom vilka man kan få tag på de föremål man behöver. Varje nekromantiker bör anställa några pålitliga gravplundrare som kan förse magikern med arbetsmaterial.

Hur man får tag på dessa nödvändigheter kan variera från fall till fall. För det mesta går det genom att man känner rätt folk. Speciellt äventyrare kan visa sig vara en flödande inkomstkälla när det gäller magisk utrustning. Var bara beredd på att få betala runda summor för sakerna. Betänk också möjligheten att själv följa med på deras skattletarexpeditioner — det kan visa sig vara riktigt intressant.

De flesta skickliga glasblåsare kan framställa kolvar och rör av glas. Ovanliga och rara ingredienser finns i alkemisternas gömmor, vilka en trollkarl kan få tillgång till med hjälp av generösa gratifikationer. Lärda män kan stå till tjänst med böcker och sällsynta skriftrullar. Munkar och örtagårdar kan ge tillgång till magiska örter.

Ibland kan man bli tvungen att frottera sig med samhällets mindre hederliga element. Var alltid generös med guldet i sådana sammanhang, då dessa element kan vara högst misstänksamma. De olika gifter och droger som kan bli nödvändiga under experiment kan ibland bara erhållas på sådana sätt. Men — som man säger — ändamålen helgar medlen.



Animisten

Vad som utmärker animistens livssyn är strävan efter att vara en integrerad del av den levande natur som finns omkring honom. Balans är ett viktigt inslag i hans tänkande. En animist skulle normalt aldrig sträva efter att behärska eller sätta sig över naturen, något som är rätt vanligt bland elementarmagiker och nekromantiker. Animisten försöker inte betvinga sin omgivning, utan vill istället samspela med världen omkring honom.

Det flesta animister delar en viss syn på världen, exemplifierad med följande livsmål:

Anarki: Det samhällsystem som skapas av intelligenta varelser brukar sätta sig över naturens ordning och förgripa sig på den. Därför bör all form av maktutövning betraktas med stor misstänksamhet.

Jämlikhet: Animisten ser alla intelligenta varelser som jämlikar, utrustade med intelligens och förmåga att förstå sig på världens struktur.

Naturvän: Tämligen självklart för en animist.

Den starkes rätt: Det finns även animister som ansluter sig till den starkes rätt, med den modifikationen att stark i detta fall inte handlar om fysisk styrka utan förmågan att anpassa sig till omständigheterna på ett effektivt sätt. Sådana animister ser den livsinställningen som naturens grundläggande spelregel.

Harmoni och barmhärtighet: Andra animister anser att harmoni och barmhärtighet är en av grundpelarna inom animismen.

Denna livsinställning präglas av en stor respekt för livet i alla dess former.

Som synes finns det vitt skilda sätt att se på livet bland animister. Om man väljer animismens livsväg som sin kan man ändå i relativt stor utsträckning behålla sin grundläggande livsfilosofi. Det finns dock vissa fundamentala åsikter som delas av praktiskt taget alla animister. De krafter en animist besitter måste utnyttjas i livets tjänst, inte emot det. Därför är nekromanti och odödhet en styggelse; det rör sig om att vända sig mot livskraften och pervertera den. Vidare vänder sig animister i gemen mot exploatering av naturen. Det är helt i sin ordning att utnyttja dess gåvor på ett sansat sätt, men ren rovdrift är fel. Därför ogillar många animister dvärgars och människors sätt att kalhugga skogar och förorena vattendrag för profitens skull.

Reru talade till slut: "Jag kan höra min broder kon i det djupa gräset invid gölens kant. Jag kan höra hur han rör sig i gräset och jag hör också vad han hör, hans lillebror som vistas under marken och som skapar rik föda för min broder kon. Och jag kan höra ännu längre, till alla andra små bröder i världen när de ägnar sig åt sina livsuppgifter, ända tills att luften är fylld med ljuden från deras liv och ända tills deras minnen är mina minnen och deras tankar mina tankar."
Ur novellen 'Listen, Mutants' av Gordon Dickson.

Animism och älvfolk

Animismen är livets och naturens magi och den är därför nära förbunden med den kraft som gav upphov till älvfolken: Tevatenu (Moder Jord). Om en alv satsar på att bli magiker är det mycket vanligt att han blir animist, just därför att denna magiskolas sätt att resonera och agera finner genklang i hans själ. De icke-älvfolk som sysslar med animism känner ofta en stark samhörighet med älvfolken och många ansluter sig på ett eller annat sätt till Tevatenus religion.

Det är därför helt naturligt att satenu, älvfolkens gemensamma språk, också har blivit animismens språk. De flesta animister lär sig att tala, läsa och skriva satenu och animister med olika modersmål kommunicerar hellre med varandra på satenu än på t ex jori. De stora läroskrifterna inom animismen är normalt författade på satenu. Av denna anledning är det att rekommendera varje animist att skaffa sig ordentliga kunskaper i språket (lämpligtvis FV B4 i både Tala och Läsa/Skriva).

Utseende

Bland kreti och pleti kan man många gånger finna föreställningar om hur olika slags människor ser ut. Den vanliga åsikten om animister är att de är gamla, vänliga personer med svallande hår (och skägg), klädda i rött. Detta är dock bara en liten del som ser ut så. En animist kan i praktiken se ut ungefär hur som helst. De har dock normalt ett gemensamt karaktärsdrag: de är lugna personer med välbalanserade psyken.

Klädsel

Animister klär sig som folk gör mest. De har dock en förkärlek till naturens färger: brunt, grönt och milt rött. Dessutom undviker de gärna metall, utan föredrar istället substanser baserade på liv, som ylle eller bomull. Många animister anser att metall fjärmar dem från livets krafter.

Redskap

Till skillnad från nekromantikern har inte animisten några typiska arbetsredskap. Det är dock vanligt att animister ägnar sig åt Botanik och därmed närbesläktade färdigheter. Sådana personer brukar ha bältet behängt med örtpåsar, i vilka de förvarar de örter de hittar i vildmarken.

Typiska animistfärdigheter

Animister brukar uppmuntras att lära sig färdigheter som får dem att förstå sig på och samspela med naturen, t ex Botanik, Zoologi, Områdeskännedom, Överlevnad, Djurträning och Drogkunskap. Över huvudtaget brukar vildmarksfärdigheter vara populära bland animister, eftersom de ska vara vana vid att klara sig därute på egen hand.

Magiska saker

Lirisini, Anderions kristalljus

Alvgeniet Anderion skapade i forntiden klara kristaller av okänt material. De indränktes med livets magiska krafter och blev mäktiga vapen i kampen mot nekromanti och odöda. En *lirisin* ser ut som ett knytnävsstort stycke glas, men är helt okrossbart och kan inte repas av något känt material. Hur många *lirisini* som tillverkades är okänt. Det ryktas att det finns en sådan kristall i Goiana och en annan på Caranor.

Spela roll

Vad lockar en spelare att låta sin rollperson skaffa sig kunskap i animism? Om spelaren är krass ser han till alla de helande besvärjelser animisten har tillgång till. Sådana är synnerligen användbara för en äventyrargrupp. En sådan inställning ska inte föraktas; den är helt rimlig för action-orienterade spelare.

Men det går också att se bortom detta och gradvis skapa en rollperson som är synnerligen duglig på animistmagi och färdigheter med anknytning till vildmarken, en slags animismens Indiana Jones. Det finns ju inget som säger att en animist måste vara en blygsam eller tillbakadragen person; han kan lika gärna vara dynamisk och sträva efter ära och berömmelse.

Två saker måste dock spelaren tänka på: En animist kan aldrig vara tolerant mot nekromanti. En animist är inte fientligt inställd mot älvfolk. Detta ska dock inte tolkas som att han måste tycka om dem.

Den brunklädde mannen kom sakta in i skenet från elden. Grävlingen lämnade sin plats vid mina fötter och larvade sakta fram till främlingen. Genom dess nos kunde jag få en tydligare bild av mannen än den mina egna öron och ögon skänkte. Mitt första intryck var att främlingen förde en mörk skugga med sig, inte den mörkhet som kommer från Tomheten, utan snarare som något ur Sorgens välde. Grävlingens luktsinne förmedlade likartade associationer till mitt sinne.
Jag tilltalade den brunklädde: "Slå dig ner vid elden och värm dig. Jag vet varifrån du kommer och att du därför behöver både kroppslig och andlig värme."
Han satte sig försiktigt ner och svepte tillbaka kåpans huva. Mannens ansikte var fårat och väderbitet och hans bruna hår var uppblandat med grå strimmor.
"Vet du också vem jag är?" frågade han med tyst stämma.
"Jag vet inte ditt sanna namn, men du är Skuggvandrare. Du har vandrat i Dödsskuggans dal utan stav och lykta, men trots detta återvänt till de levandes land."
"Sant. Du är skarpögd."
"Mina krafter står i livets tjänst och jag har fått insikten att se bortom ytan, in i en levande varelses själ."
"Säg mig, finns det något hopp för mig? Finns det någon kraft i världen som kan rena min själ från det som tynger den."
"Det sägs att synder kan bli förlåtna, men i ditt fall är det inte tillräckligt. Den som har vistats för länge i Dödsskuggans dal måste åter lära känna livet och återupptäcka vad det har att bjuda på. Det är inte lätt, men du kommer gradvis att se skillnaden mellan liv och död och lära dig att leva rätt. Skuggvandrare, jag ska förtälja en smula för dig om de krafter jag tjänar, livets och växandets krafter, och på detta sätt ska du komma till klarhet."
Ur Vandrare i Dödsskuggans dal av David ben-Adam.



Demonologen

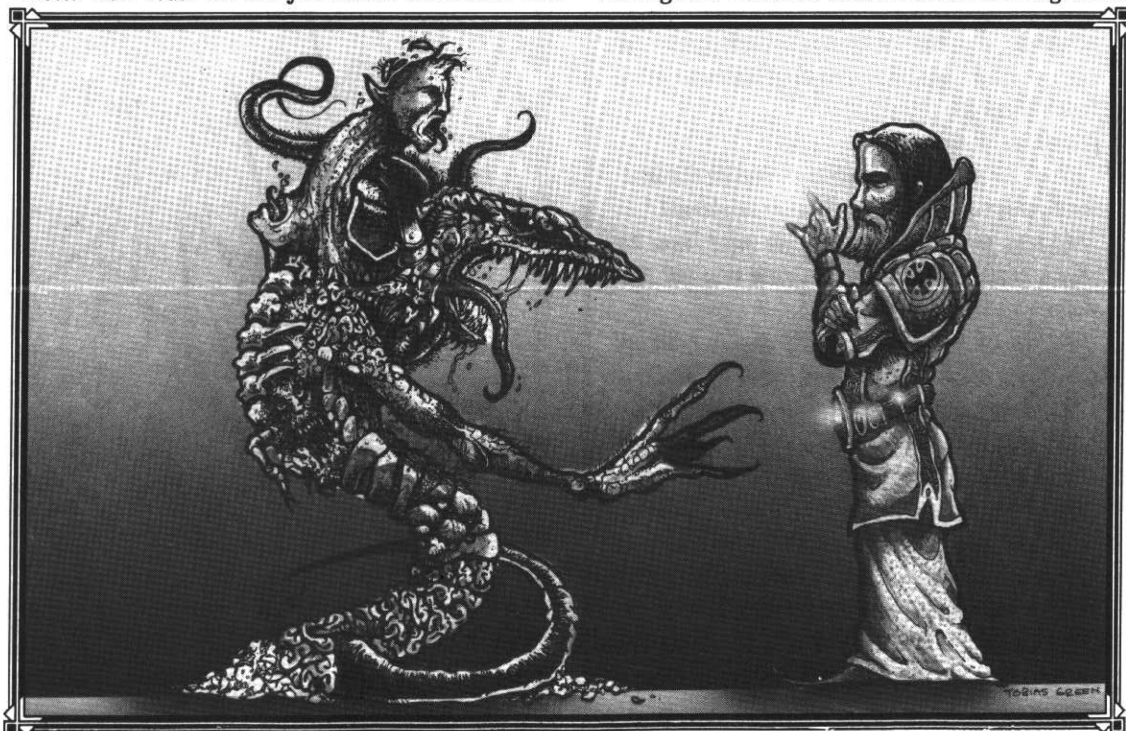
Demonologi är en svår men mäktig väg. Det är en av de äldsta formerna av magi, fylld av formler och ritualer vars innebörder sedan länge gått förlorade.

Detta är läran om hur man frambesvärjer och kontrollerar demoner, varelser från andra plan och dimensioner, läran om att kommunicera med dem och slutligen för att sända dem tillbaka till sina egna element. Då demoner har en ondskefull natur balanserar magikern krafter som kan vara förödande om de missbrukas eller slipper fria. Magiker som studerar demonologi är sällan ondskefulla men kan hänfalla åt det onda. De ser det som möjligt att, trots det onda hos demonen, styra dess krafter efter egen vilja. (Kung Salomo lär, enligt somliga legender, ha låtit uppföra sin pyramid med hjälp av demoner som kontrollerades på magisk väg av denne.)

Om en demon har sluppit fri på det mänskliga planet efter det att en demonbesvärjelse misslyckats kan den orsaka stor skada och rubba den värdsliga balansen. En okontrollerad och herrelös demon kan växa sig oerhört stark och samla kraft på ett sätt som inte är möjligt för den i sin egen dimension. Detta kan leda till att jämvikten kullkastas och världsordningen bringas i kaos. Då en demon sluppit lös jagas och återförs den till sitt eget plan av den magiker som lyft den därifrån. Detta är vedertagen sed bland de magiker vars väg är demonologin.

Vägens två sidor

Demonologin har två huvudinriktningar. Den främsta, demonbesvärjarens, har frammanandet som mål och medel. Den andra, demonbetvingarens, ägnar sig åt att återsända demoner och förgöra dem. Besvärjarnas huvudtes är att demonerna kan brukas som medel och att de kan kontrolleras. Med hjälp av demonerna kan de bygga upp sin makt och ställning och öka sina kunskaper. Betvingarna, som utgör en liten minoritet, hävdar att demoner rakt igenom är av ondo. De kan i viss mån kontrolleras men utgör en fara för ordningen i världen. Betvingarna uppsöker demoner som av en eller annan anledning sluppit lösa på Altor, och tvingar dem tillbaka till sina hemvärldar. I speciella fall förföljer eller uppsöker magikern demonen i dess egen värld för att förgöra den. Den inriktning av demonologin som betvingarna utövar är oerhört svår. Dess magiker är



inte sällan ålderstigna mästare som tidigare varit besvärjare, men som omvärderat sin väg då de har fått nog av demonologins mörkare sidor.

Utseende

Demonologin har inga klara linjer för utövarnas utseende. Normalt klär de sig i långa kappor eller kåpliknande dräkter. Besvärjarna bär inte sällan dova eller mörka färger. Gemensamt för alla besvärjare på resa är att de har med sig en uppsjö föremål som måste ingå i ritualerna; ingredienser, knivar, färger, kastruller, tänger, med mera. Packningen får lätt väldiga proportioner vilket leder till att magikern inte sällan är tvingad att skaffa sig flera packdjur, eller i vissa fall demontjänare. Volymen på utrustningen gör att många besvärjare utövar sin magi i sina laboratorier och endast i särfall ger sig ut på resa. Betvingarna skiljer sig inte bara ideologiskt från sina demonologibröder — de klär sig i vitt eller ljusblått för att symbolisera renheten och det obesudlade. Deras packning är i regel inte av samma storlek då de inte har som huvudmål att frammanna demoner utan endast att betvinga dem. I övrigt skiljer sig inte en demonologs utseende markant från sina övriga rasfränders.

Beteenden och värderingar

Demonologen, och då i synnerhet besvärjaren, törstar efter makt, något som inte är helt ovanligt inom magin. Demonerna utgör huvudmedlet i denna strävan. Som redskap betraktat är demonerna oerhört mäktiga, de kan som få genomföra de mest mirakulösa uppdrag och är tillsynes outtröttliga.

Omgivningen reagerar naturligtvis starkt på de groteska varelsernas närvaro, och detta leder till att demonologer har en tendens att utvecklas till enstöringar. Hans relationer till demonerna blir viktigare ju mäktigare och ju mer isolerad magikern blir. Mäktiga besvärjare kan låta sina hem husera demoner i stor mängd, och bara i undantagsfall vistas han bland normala dödliga varelser. Detta förhållande mellan demonen och magikern hör till de ting som betvingarna ogillar, då det bland dem ses som en fara att bli alltför förtrolig med en demon. De demoner som sluppit lösa i världen har ofta varit demoner som permanent vistats tillsammans med någon besvärjare och till slut överlistat denne, eller väntat ut besvärjarens förhållandevis korta liv.

Demonernas användningsområden skiftar, allt från enkla tjänster till byggandet av befästningar eller utkämpandet av för människor omöjliga bataljer. Betvingare kan även de nyttja demoner för att söka upp och betvinga andra demoner. Emellertid har betvingarna lagt större delen av sin makt på att kontrollera och sända tillbaka demoner. De har inte råd med en enda misslyckad besvärjelse när de utövar sitt värv, och därför är de oerhört skickliga på sina huvudformler och lägger inte ned så mycket kraft på andra. Vad beträffar betvingare kan de mycket väl ha kunskaper från andra skolor då de kan behöva speciella färdigheter i jakten på demoner.

En betvingare är sällan ung, det rör sig i regel om mycket ålderstigna magiker som förlänger sina liv med hjälp av trolldom. Endast då kan de skaffa sig den makt som krävs för att kunna överleva en konfrontation med sina fiender.

Det kan tyckas som om det skulle råda en direkt konflikt mellan de två sidorna, men så är inte fallet. Det råder oenighet men ingen skiljelinje finns egentligen mellan de två. Det finns exempel på besvärjare som önskar se en betvingare vid sin sida då denne utgör en säkerhet för att demonen ska kunna kontrolleras. Likaså finns det besvärjare som kommit till hjälp när en betvingare inte ensam klarat av sina uppgifter. De är sammanlänkade av vägen och är ofta i stort behov av varandra. Besvärjaren kan lita på den trygghet det innebär att det finns betvingare och tvärtom.

Redskap och utrustning

Demonologen har ett stort behov av utrustning och kringarrangemang. Nästan alla besvärjelser innehåller någon underlig magisk dekokt som magikern måste röra ihop. I nästan alla fall är besvärjelserna byggda på gammal magi där stor vikt är fäst vid olika ritualer med komplicerade förutsättningar. Då ingredienser och utrustning varierar från besvärjelse till besvärjelse lägger magikern upp stora förråd och arsenaler för att försäkra sig om att alltid kunna genomföra sina magiska manifestationer.

Då en demon har frambesvärjts till den altoriska dimensionen måste den kontrolleras. Kontrollen kräver ett ständigt vakande öga och magikerns uppmärksamhet måste hela tiden vara riktad på demonen. För att magikern skall kunna slappna av och hämta krafter placerar han demonen i ett pentagram (ett mönster i form av en femuddig stjärna). Pentagrammet är ett fängelse som demonen inte kan lämna utan magikerns tillåtelse. Om dess linjer bryts kan demonen ta sig ut och kommer då utanför magikerns kontroll. Pentagrammen är av det skälet vanligen tillverkade av metall eller ristade i stenhäl-

lar. De erfarna magikerna låter inte sällan utföra pentagrammet i mithril och sänka ned det i ett stengolv. En magiker på resande fot får förlita sig på målade pentagram eller på ett magiskt pulver som han tecknar symbolen med.

En del demoner, i synerhet de äldre, kräver offer för att kunna frambesvärjas. Därför kan demonologer vara försedda med en mindre fårhjord eller hönsgård. Något som kan vara nog så praktiskt om han önskar dölja sitt verkliga jag bakom ett annat yrke eller dylikt.

Det finns berättelser om betvingare som använt sig av demonsvärd som penetrerar demonens pansarliknande hud och bränner sönder dess kött. Sådana vapen är dock svåra att tillverka och hör till ovanligheterna.

Demoner

Demoner är ett samlingsnamn på en typ av kaosvarelser. Det är inte med säkerhet fastställt om de allihop är medlemmar av samma familj, om de utgör flera olika eller om de är enskilda existenser utan samröre med varandra. Vissa demoner synes härstamma från plan med ett stort antal demonvarelser, emedan andra förefaller komma från plan där de själva utgör den enda individen. Demonernas förmåga att själva bryta igenom de olika dimensionerna är begränsade. Det tycks som om de har lättare att färdas mellan plan bebodda av demoner än mellan andra. Bara de allra mäktigaste demonerna kan själva förflytta sig till de plan som styrs av naturlagar som liknar de altoriska.

Huruvida demoner är onda eller ej utgör ett långt gånget tvistemål mellan de lärde. Somliga påstår att det som människan uppfattar som demonens ondska i själva verket är uttryck för ett gudalikt intellekts bristande respekt för det förhållandevis korta och obetydliga människolivet. Andra hävdar att demoner är den rena manifestationen av kaos och dess förstörelsekraft. Demoner som med trolldom förs till ett annat plan än dess eget är allt annat än nöjda med sin "fångenskap". Om de slipper fria på ett eller annat sätt är deras första naturliga reaktion att söka upp orsaken till deras frihetsberövande för att hämnas och försäkra sig om att inget liknande skall kunna inträffa.

En demon kan besegras och dödas i vilken som helst av multiversums världar, men det är bara dess fysiska kropp som dör för att sedan upplösas till stoft. Demonen återvänder i själva verket till sitt eget plan, och om en magiker ånyo önskar frammana demonen kommer den att materialiseras i en ny kropp, likadan som den gamla. Endast om man uppsöker demonen på dess eget plan kan den helt utplånas. Men den som förföljer eller uppsöker demonen kommer snart att bli medveten om att demonenernas värld skiljer sig från allting annat — förutom att den står helt på demonens sida.

Det finns olika typer av demoner och de kan delas upp i fyra huvudgrupper.

Urgamla demoner

De urgamla demonerna har funnits sedan tidernas begynnelse. De är mäktiga, kraftfulla och svårbesvärjda. Sällan lyckas magikern genom sina formler och ritualer att ta kontroll över dessa demoner, de kan möjligen stävja dem så att de kan kommunicera med dem. Magikern kan söka sluta ett avtal med demonen under den kontrollerande besvärjelsens inverkan. Demonen håller sedan sitt löfte mot att magikern uppfyller sin del av avtalet. Sålunda behöver magikern inte använda något pentagram som "förvaring" för demonen, men han kan aldrig vara för säker. Urgamla demoner kan, om de blir "fria", bygga upp kaotiska regimer runt om sig och på så sätt sprida kaos och destruktion. De agerar inte fullt så okontrollerat som en demon i allmänhet gör. Gemensamt för alla de urgamla demonerna är att de är enstöriga varelser som lever i enskildhet på egna plan, dock tycks de ha makt att färdas till andra dimensioner behärskade av demoner och kan, om de uppbringar mängder av kraft, bryta sig igenom murarna som omger multiversum.

Yngre demoner

Den katogori demoner som går under benämningen "yngre demoner" är de som i folkmun vanligtvis kallas för demoner. De lever i en dimension fyllda av sina artfränder och smådemoner. De är inte fullt så mäktiga som de urgamla demonerna men är kraftfulla och stundtals mer kaotiska.

Elddemoner

Elddemoner är en demontyp som lever i en dimension av eldliknande kaos, därav namnet. De förekommer i stort antal och hör till de som är någorlunda enkla att frammana då de inte äger så stort magiskt motstånd. Överlag är de huvudet högre än en människa, besitter en oerhörd fysisk styrka och kan använda enklare magi.

Smådemoner

Denna grupp av demoner är gäckande och gåtfull. De lärde tvistar om det är en mindre mäktig ras av demoner eller om de är "unga" demoner i ett förstadie innan de utvecklas till fullvärdiga demoner. De befolkar alla demonplan och är de enda demoner som överhuvudtaget står att finna tillsammans med de urgamla demonerna.

Utseendemässigt visar de upp alla variationer vad beträffar färger, former, antal horn och lemmar. Gemensamt är att de allihop är små, i storlek från en kanin till en mindre människa.

Magin

Demonologins magi har sitt ursprung i de tidiga naturfolkens magi. De formler och ritualer som nyttjas är uråldriga och språket hör till de bortglömda äldre språkstammarna. En del ritualer kräver tillbehör såsom märkliga ingredienser och specialtillverkade redskap. Det har hänt att demonologer, som lidit brist på vissa av de komponenter som beskrivs i formlerna, har bytt ut dessa tillbehör mot vad de ansett vara likvärdiga substitut. Detta har många gånger blivit deras olycka. Den eller de som i det i dunkelt höljda förgångna skapade de magiska ritualerna, kom med dyrköpt erfarenhet fram till formler som orubbligt måste följas.

Demonologin kan vara en oerhört mäktig bundsförvant, samtidigt som den är magikerns gissel. Ett misslyckat försök att frammana och kontrollera en demon kan sluta mycket illa. Därför finns det magiker som endast i absoluta nödfall kallar på en demon. Vägen som demonologin bildar leder till ett sparsamt användande av magin, till fördel för studier och förkovring. Det finns inte många formler inom vägen då magikern inte har råd att lägga kraft på annat än huvudformlerna. Meningen är att demonen skall arbeta åt magikern där andra magiker använder sin egen energi. Varje demon kräver en enskild formel för att frammanas eftersom de i sig är unika väsen. Smådemoner hör däremot till undantaget. Den dimension som är deras huvuddimension är till bristningsgränsen fylld av dem och en besvärjelse kan rycka med vilken demon som helst och ibland flera på en gång. Det kan hända att en eller flera smådemoner kommer med då en magiker besvärjer fram en högre demon. Men dessa effekter är något som varje spelledare får reglera efter eget tycke och smak.

Dimensionshål och portaler

De olika dimensionerna har inga fysiska beröringspunkter men existerar parallellt med varandra. En varelse utan ovanligt stora psykiska kraftresurser kan inte färdas mellan dessa plan. Det finns emellertid sätt att färdas mellan de olika världarna.

Dimensionerna har partier som är försvagade eller helt öppna. Detta betecknas som dimensionshål och dimensionportaler. Genom hålen kan materia och varelser röra sig från ett plan till ett annat. Färden genom ett hål känns som ett fritt fall genom kaos, vilket torde vara ganska nära det bokstavliga skeendet. Dimensionshål förblir osynliga tills man befinner sig inuti dem. På så sätt kan ett dimensionshål finnas mitt inne i ett rum utan att någon kan se det.

Dimensionsportaler bildas på de punkter där dimensionsbarriärerna är försvagade. En portal kan lätt brytas igenom om man koncentrerar mycket kraft eller magi på att bryta sig in i den andra världen. Genom hålen och portalerna händer det att demoner och andra väsen kan inträda i multiversum.

Den förlorade formelboken

I det förgångna levde en stor magiker, en demonolog vid namn Nalhew Narod. Denne vigde sitt liv åt att fördjupa sig i demonologin och skriva ned sina insamlade kunskaper. Då den gamle besvärjaren nyttjade sin magi till att gäcka döden levde han länge nog för att sammanställa sitt demonologiska mästerverk, *Nalhews Magiscka Formel & Uppgifts Sammling*. Boken var en komplett genomgång av hundratals olika formler för frammanande av demoner och övriga demonologformler. Nalhew ägnade stor tid åt att kartlägga demonerna, deras naturer, hemvist och utseenden. Boken utrustades dessutom med kartor och beskrivningar av dimensioner och andra världar utifrån de knapphändiga uppgifter som fanns att tillgå. Platsbestämningar och kartanvisningar över kända dimensionshål och portaler på Altor fanns också nedtecknade. Efter Nalhews plötsliga och oförklarliga försvinnande kom den ovärderliga boken att falla i händerna på flera magiker och bitar av den kopierades vid skilda tillfällen. I dag vet ingen var detta — det största verket inom demonologins väg — står att finna. Måhända finns den i någon ovetande bondes tillbehörskista eller under travar av osorterade skrifter i något av magikerakademiernas väldiga bibliotek. Än idag stammar alla skrifter om vägen från detta verk och ännu finns det magiker som sänder ut sina tjänare att söka efter den förlorade formelboken.

Drakmagikern

Hurdan är då den typiske drakmagikern? Den frågan går knappast att besvara.

För det första är drakmagi mycket ovanlig också när man jämför med andra magiskolor. Att finna en lärare är mycket svårt och det är få som behärskar drakspråk tillräckligt bra för att över huvud taget kunna lära sig det. Dessutom är drakmagin en svår skola (kostnad 8, utom för magiker med elementarmagi, illusionism eller symbolism som sin huvudskola, då kostnaden är 6). Följaktligen finns det mycket få drakmagiker. Så få att man knappast kan tala om en "typisk" drakmagiker.

För det andra är de trollkarlar som behärskar drakmagi knappast "drakmagiker". I regel har de först lärt sig en eller flera andra magiskolor och har först senare spenderat tid och resurser på att studera drakmagi.

I stället får man fråga sig vad som driver dem som faktiskt väljer att studera drakmagi.

Drakmagin arbetar med subtila manipulationer av en varelses psyke. Detta gäller även symbolismen, men drakmagi lämnar inga spår efter sig och har den extra fördelen att man lätt kan lägga en besvärjelse utan att någon märker vad man gör. Detta är också utmärkande för drakmagikern. Han strävar efter att kunna arbeta subtilt, påverka folk utan att de någonsin kommer att inse att de blivit påverkade eller anfalla någon utan att denne kommer att ha någon chans att säga varifrån anfallet kom eller ens vad det bestod i. TELEPATISK PÅVERKAN och TELEPATISK SONDERING är de klart populäraste besvärjelserna bland mänskliga magiker.

Något om drakspråkets magi av Gadirm Drakmästare

Drakspråket är ju känt för sin magiska natur och sina mäktiga magiska ord. Hur hänger det ihop med drakmagin som bara är beroende av tankar?

För det första måste man tänka på drakarnas språk — i den mån tankar är beroende av språk — för att använda drakmagin.

För det andra är drakspråket präglat av en världsbild som fullständigt överensstämmer med en magikers. Därför är det praktiskt att beskriva magiska effekter på drakspråk. Vi vet ännu inte varför det är så, men sammanträffandet är så osannolikt att det inte kan betraktas som slumpens verk.

För det tredje finns det en viss magi även i själva språket. Det mest kända exemplet är *preshtaana*, "sann återgivning av verkligheten". Nämner man det ordet och därefter ett antal, tvingas man hålla sig till sanningen i det nämnda antalet meningar om man talar drakspråk.

Ett varningens ord dock: Det här är ett av drakarnas favoritknep. De är mycket påhittiga vad det gäller att kringgå *preshtaana*. Dels kan de manipulera med meningsbyggnaden, och dels behöver man bara säga den bokstavliga sanningen och dels behöver man inte säga hela sanningen.

Ett skolexempel: "Jag är upptagen just nu, men jag kan bli klar redan idag, och så fort jag är färdig skall jag göra mitt yttersta för att hjälpa dig." Draken höll på att andas och när han slutade med det, det vill säga var död — färdig — skulle han komma till den tilltalades hjälp, vilket givetvis var dömt att misslyckas.

Det finns en del andra ord som kan användas på liknande sätt som *preshtaana*. *

Dessa ord kostar ingen PSY att använda, men det enda de kan göra är att begränsa talarens handlingsmöjligheter. Således är de nästan bara användbara i förhandlingar med personer som kan drakspråk och ganska ointressanta för äventyrare. De här orden lär man sig efterhand som man lär sig drakspråk.

Enligt vissa legender har allt levande sitt "sanna namn" på drakspråk. Detta namn skall vara en fullständig beskrivning av varelsens sanna jag — *preshashn*. Om man känner detta namn och kan åkalla det rätt, har man fullständig makt över varelsen och kan tvinga den till vad som helst eller döda den.

Det finns vad man vet inget dokumenterat om det här, men det är inte osannolikt att det skulle gå att fullständigt beskriva en varelses ego på drakspråk.

När jag nu skall avsluta min redogörelse förstår jag att jag har gjort flera av läsarna besvikna, ty jag anar att somliga har förväntat sig att jag skulle lära

ut några knep som man kan lura drakar med. Detta kan jag dock inte göra. Om jag skall behålla min status som drakmästare bör jag inte gynna humanoider på drakarnas bekostnad, eller tvärtom för den delen.

Anledningen till att jag har kunnat berätta så mycket som jag ändå har gjort, är att jag har berättat liknande saker om humanoider för drakar.**

Gadirm Drakmästare

* *SL avgör vilka.*

** *Vi har dock inga sådana begränsningar, utan kan lämna ett litet tips; på grund av drakarnas sjätte sinne har de förlorat förmågan Upptäcka fara — den används därmed inte. Att Blatifagus i "Svavelvinter" har fått denna förmåga är avsett att spegla drakens sjätte sinne. Därav blir en drake sårbar mot besvärjelserna SIGILL, SINNESMASK och HJÄRNBLANK. Med SINNESMASK och HJÄRNBLANK är det möjligt (om än mycket svårt) att överraska en drake. Med SIGILL kan man lägga farliga fällor som draken inte kan upptäcka.*

Not om Kulturkännedom

Färdigheten Kulturkännedom beskrivs i Expert. Om du har Expert gäller följande: specifik Kulturkännedom om drakar har kostnad fyra i stället för två eftersom drakars sätt att tänka är nästan helt främmande för humanoider. Allmän kulturkännedom ger ingen kunskap om drakar.

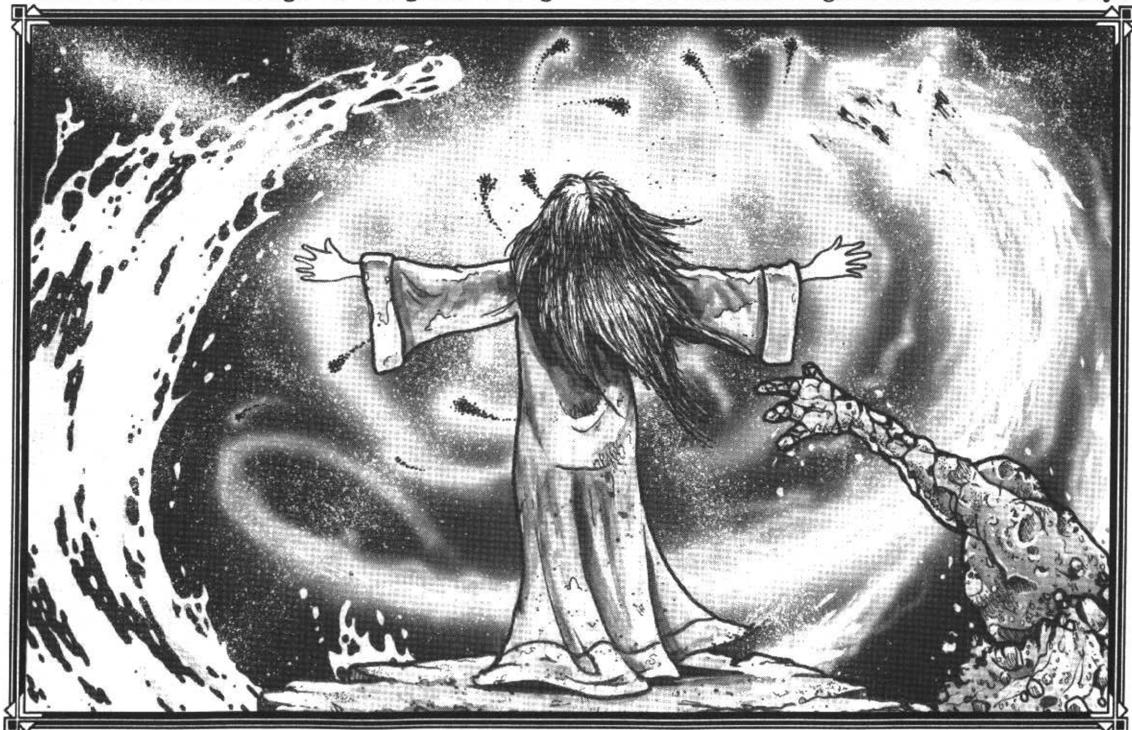
Elementarmagikern

En elementarmagiker är vad vanligt folk tänker på när ordet trollkarl dyker upp. Kanske beror det på att elementarmagin har så många besvärjelser med synliga och spektakulära effekter. Vad är t ex mentalism- eller symbolismbesvärjelser mot en förblindande stark BLÄNDNING? Kanske beror det på att många elementarmagiker försöker upprätthålla skenet av att vara den gamle vise gubben i långt tunt vitt skägg med en struthatt på huvudet.

Det är elementarmagikerna som behärskar och befaller över universums grundstenar, de åtta elementen; jord, luft, eld, vatten, kyla, värme, mörker och ljus.

Den splittrade magiskolan

När en elementarmagiker startar sin bana väljer



Pjäserna var egenhändigt tillverkade av Gandalf, och det var också han som arrangerade föreställningen. Det blev en alldeles storartad uppvisning av svärmare, smällare, diamanter, backarapper, facklor, dvärgabloss, älvfontäner, trollpuffror och åskskrällar. Allt var enastående. Gandalfs konst hade i sanning fullkomnats med åren.

Det var raketer, vilka likt skimrande och kvittrande fågelsvärmar svepte fram över kvällshimlen. Där var gröna eldträd med stammar av svart rök och med blad, som slog ut som i en plötslig vår och från vilkas silvergrenar lysande blommor föll ned för att upplösa sig i en underbar doft, innan de lätt vidrörde de häpna hobernas upplyfta ansikten. Där fanns fontäner av glittrande fjärilar, och eldpelare i lysande färger steg mot skyn och förvandlades till örnar, segelskepp eller ett sträck flygande svanar. Där var röd åska med gyllene hagelskurar, och en skog av silverspjut sköts upp med ett tjut som från en anfallande fiendehär. Spjuten susade ner i vattnet med ett väsande som från hundratals retade huggormar.

Ur Sagan om Ringen av J. R. R. Tolkien

han ut ett särskilt element som sitt eget och när han behärskar det tillräckligt väljs ett nytt. Elementarmagikern skaffar sig med andra ord ett huvudelement. T ex kan magikern skaffa sig två, tre eldbaserade besvärjelser och lära sig dem till S10 innan han börjar lära sig ett nytt element.

När sedan alla de åtta kända elementen behärskas till fulländning (elementarmagi minsta FV 18) med minst tre besvärjelser (minsta skicklighetsvärde 16) ur varje element kan elementarmagikern med stolthet kalla sig för elementare magus. Naturligtvis måste det hela godkännas vid någon respektabel elementarmagiakademi.

Naturligtvis strävar inte alla efter titeln elementare magus utan fortsätter att driva sitt utvalda elementarområde till perfektion, därför har åtta grenar av elementarmagin bildats.

Beteenden och värderingar

En elementarmagikers personlighet är ofta en reflektion av hans valda element. Om det beror på att elementet påverkar magikern eller om det är personligheten som styr valet av element, vill vi låta vara osagt. Exempelvis kan en jordmagiker vara tystlåten, verka lite trög i sitt beteende, jordnära i sitt tänkande, alltid tänka över allt han gör ytterst noggrant, medan en eldmagiker är impulsiv, handlar med en brinnande glöd, utstrålar en intensiv livsglädje eller förtär sig själv med en mängd arbete. En mörkermagiker är dyster, grubblande, har en nattsvart inställning till omvärlden, medan ljusmagikern ser positivt på sin framtid och är allmänt lycklig. Luftmagikerna tar mycket lätt på livet och sprider en air av lättsinne och ytlighet, något som har lett till att andra elementarmagiker lite föraktfullt kallar dem för "lufthuvuden". Vattenmagikern utmärks av ett flytande intellekt och inte sällan är han den som liksom flyter ovanpå i alla sociala sammanhang. Värme drar till sig den medkännande och hänsynsfulle typen, som gärna har en romantisk syn på livet. Kyla lockar det rena intellektet, magikern som håller huvudet kallt och inte låter känslor och annat bjäfs ta överhanden.

Vissa livsåskådningar är allmänt förekommande hos elementarmagiker, dessa presenteras nedan med en kort förklaring samt vilka typer av element som den förknippas med.

Berömmelse: (eld, luft, ljus, värme) Att vara känd innebär att ens åsikter tas under betänkande och man lätt får anhängare. Att vara berömd kan ge respekt åt det elementarmagin står för.

Lämnad ensam flyttade Willow sig närmare elden och lyssnade till de djupa skogarnas nattljud. Han rörde vid den magiska staven i fickan och kände plötsligt en våg av tillförsikt. Uppmuntrad av den tog han fram staven. Den glittrade med ett utomjordiskt sken, och dränkte även eldens sken. Han viftade med den, och bilden han tecknat hängde kvar i luften som ett eget väsen, tills den föll samman till ett gnistrande pulver, som glittrade som älvadamm. han skrev WILLOW UFGOOD i djärva bokstäver och beundrade namnet tills även det löstes upp i glittrande damm. han skrev KIAYA, och RANON, och MIMS. MIMS hängde kvar längre än något av de andra namnen, och upplöstes på ett märkligt sätt, genom att det blev större och större, tills det inte längre gick att läsa.

Willow var förtjust. Lita på dig själv! Var inte det vad Storaldwinen sagt till honom? Du besitter kraften att bli en stor magiker. Tja, han kanske besatt den kraften! Kanske han verkligen skulle bli magiker!"

Ur Willow av Wayland Drew

Duergar morrade ordlöst och riktade sin stav. Dess ände lyste brandgul som öppningen till en masugn. Sedan spydde den fram död.
Gemmel svarade med Drakstaven och den rökfyllda luften i salen blev plötsligt perforerad av strimmor av flammande ljus och hetta. Pelare kastade upp eldfylld rök, textilier flammade till aska. Allt var svedande flammor och ljud och färger.
Ur Klanfursten av Peter Morwood

Den starkes rätt: (eld, jord, mörker) Den främsta magi som existerar är elementarmagin med vilken man kan styra och ställa över universums byggstenar, de åtta elementen. Elementarmagin är därför mest lämpad av all magi.

Egoism: (alla) Mitt element är det allra främsta och därför är just jag bäst lämpad av alla.

Frihet: (alla) Många elementarmagiker, och även andra för den delen, tycker att frihet att syssla med magi utan att andra ska lägga sig i, är livsnödvändigt.

Konservatism: (jord, vatten, eld, luft) Elementen är universums byggstenar och börjar man manipulera hur som helst med dessa kan det gå illa. Det är bäst att förlita sig på gammal välkänd magi.

Kunskap: (alla) Behärskar man kunskap om universums byggstenar behärskar man själva universum!

Lag & ordning: (alla) Elementarmagin är jämte harmonismen de magiskolor som är de främsta förespråkarna för att ordningen upprätthålls.

Makt: (alla) Elementarmagin är den mångsidigaste och kraftfullaste magiskolan och därför är elementarmagikern den mäktigaste.

Naturvän: (jord, luft, vatten), naturen är den främsta elementarkällan och förstörs den förstörs allt.

Naturligtvis stämmer inte dessa livsmål in på alla elementarmagiker. Var därför fri att ge din elementarmagiker ett livsmål som verkar helt malplacerat. Detta ger en mer spännande SLP eller rollperson att spela med. En jordmagiker med livsmålen Finess, Skämt och Upptäckarlust torde bli en ganska annorlunda SLP/rollperson.

Klädsel

En elementarmagikers klädsel reflekterar hans huvudelement. Vanligtvis går han klädd i en ganska lös kåpa med mantel. Det är framförallt bland den här skolans magiker som man hittar den traditionella struthatten. Elementarmagikern är gärna mån om att visa vad och vem han är, och den spetsiga trollkarlshatten är det främsta kännetecknet på en yrkesman.

Eld: rött och gult är favoritfärger, gärna i flammönster.

Jord: jordfärger, alltså olika bruna, mörkgröna och grå nyanser, på kläder av lite grövre snitt i hållfasta tyger.

Vind: tunt och fladdrande i blått och vitt, siden är populärt. Symboler som föreställer bevingade djur förekommer ofta.

Vatten: mörkblått och djupgrönt är de givna färgerna. Särskilt uppskattat är silverfärgade kantningar i så kallad vågskura.

Ljus: vitt och en lätt kaotisk blandning av färgerna rött, cyan och gult är de helt dominerande färgerna. Silver och annat som glittrar förekommer överallt.

Mörker: svart med silverinslag är det förhärskande. Många mörkermagiker blir mycket irriterade över att de till och från förväxlas med de vanryktade nekromantikerna.

Köld: snövitt med inslag av isblått är det enda som gäller. Köldmagikerna har en förkärlek för kristaller och bär gärna ringar och andra smycken av detta material.

Värme: orange är den bästa representanten för ren värme i dessa magikers ögon.

De som har blivit elementare magus bär färgrika dräkter där samtliga elements traditionella färger finns med. Av naturliga skäl betraktas dessa personer som något excentriska av alla varelser med någorlunda färgsinne. Man skulle kunna likna en elementare magus med en typisk turist i hawaiiskjorta och skrikiga shorts i en technicolorfilm — men de personerna blir allt mer lätträknade för var dag som går...

Finns det då några elementarmagiker som bryter av från mängden? Ja, men det sker i regel bara när en magiker börjar ta sig an ett nytt element, eller när han av någon anledning känner behov av att röra sig bland de vanliga varelserna som en av dem, utan att väcka alltför mycket uppmärksamhet.

Redskap

Trollkarlsstaven är elementarmagikerns främsta redskap. Den är vanligtvis av trä men många variationer finns. Själva ämnet till trästaven brukar magikern själv välja ut och han tar sedan med sig den knotiga grenen till en skicklig träsnidare som efter noggranna anvisningar filar fram en vacker vandringstav.

Magikern kan göra detta själv om han besitter färdigheten (Träsnide, hantverk B) men det är brukligt

att någon annan får göra detta. Andra alternativ är att låta tillverka staven av mithril, brons eller silver.

När sedan staven är färdig brukar elementarmagikern fästa en ädel eller halvädel sten i dess ena ände. Stenen ska ha färg och egenskaper som det element magikern har valt som specialinriktning enligt följande uppställning:

Vatten	akvamarin
Eld	eldopal
Luft	diamant
Jord	bärnsten
Kyla	bergskristall
Värme	rubin
Mörker	svart opal
Ljus	tigeröga

Stenen brukar vara föremål för de besvärjelser som magikern sedan lägger på sin stav. Exempel på besvärjelser kan vara ett flertal ELD med lika många SIGILL, kanske en KNÄCKA med PERMANENS, eller en LADDNING som förser magikern med extra kraft.

De åtta elementarstenarna är andra exempel på redskap elementarmagikerna gärna utnyttjar. Dessa åtta stenar, en sten per element, används vid besvärjande och ger då +1 på CL, men måste laddas genom att användaren offrar ett PSY-poäng permanent. Detta offer av PSY måste förnyas när stenen har utnyttjats 30 gånger eller när ett års tid har förflutit (beroende på vilket som inträffar först). En opräglad elementarsten kan köpas vid en magikerakademi för mellan femtio och hundra guldmynt. Sedan får magikern prägla stenen själv genom att offra ett PSY-poäng enligt ovan.

En elementarmagiker kan endast äga en typ av elementarsten åt gången. Det finns med andra ord eldstenar, jordstenar, vattenstenar, luftstenar, köldstenar, värmestenar, mörkerstenar och ljusstenar. Elementarstenarna består av ett giftigt och sällsynt material som gör att den måste förvaras i en liten guldklädd ask när den inte används. Alltför lång exponering orsakar håravfall, tandlossning och en förtärande sjukdom som så småningom får den som utsätts för stenen att avlida.

En elementarsten, t ex en jordsten, kan endast användas när elementarmagikern kastar besvärjelser som hör ihop med respektive element.

Elementarmagiprovet

Detta avsnitt är en påbyggnad av inträdesprovet för magikeraspiranter. För att lyckas i provet krävs att

"Det här", sade Gemmel och höll den försiktigt, "är en av Echainons sju magiska stenar. De har varit förlorade en lång tid — och nu har jag en i min hand. Jag tror att jag nu kan gissa mig till vad Duergar hade tänkt sig." Gemmel lade ned stenen och stirrade en stund in i dess pulserande ljus. "Och Aldric, om jag fick välja så skulle jag oerhört mycket hellre välja en invasion från kejsardömet."
Ur Klanfursten av Peter Morwood

aspiranten slår lika med eller under sin INT+PSY med 1T100. Om sedan fummel uppstår händer något obehagligt enligt nedanstående tabell.

Resultat
1 Aspiranten upplöses i beståndsdelar mindre än atomer av de vilda magiska krafterna.
2 Aspiranten uppslukas av en häftig eld, fryser till en isstod och splittras, förstenas till en deformerad staty, alla inre vätskor torkar bort på en sekund eller försvinner i ett underhållande ljusspektakel. Allt efter valt elementarområde.
3 Aspiranten dör och besätts av en elementarande (och spelas av SL hädanefter).
4 En elementar E6 uppenbarar sig och aspiranten måste slåss för sitt liv.
5 Aspiranten drabbas permanent av en fobi.
6 Aspiranten råkar ut för något otrevligt som SL hittar på.

Vid ett perfekt slag händer något annat, mindre farligt, än vid fummel, slå 1T4 och läs av på tabellen nedan. Den nyblivne elementarmagikern har lyckats bra under provet och får därmed ett extra antal erfarenhetspoäng att spendera på besvärjelser.

Resultat
1 Tio extra poäng att spendera.
2 Förvånansvärt bra resultat. 15 extra poäng.
3 Ypperligt resultat. 20 extra poäng. Av sin läromästare får den nyblivne elementarmagikern en opräglad elementarsten.
4 Den nyblivne elementarmagikern spås av de visa och erfarna elementare magus att bli en av de främsta. 30 extra poäng. Av akademins läromästare får elementarmagikern en opräglad elementarsten och den främste elementarmagikern på skolan erbjuder den nyblivne en plats som elev.



Harmonisten

Inom magin finns det fem stora skolor (animism, elementarmagi, illusionism, mentalism och nekromanti) som är väl kända och som studeras och utövas av många magiker. Men förutom dessa finns det många mindre, inte lika välkända skolor; harmonismen är en av dessa. Denna skola ställer lite annorlunda krav på magikern än de andra; han måste ha synnerligen god talang när det gäller musik och känsla för sfärernas harmoni.

Livsfilosofi

Harmonismen bygger på just det som namnet säger: ljudets harmonier och manipulerandet av dessa. Det gäller att klarlägga mönster, samband och strukturer i olika slags ljud och styra dessa för att uppnå önskvärda resultat. Omfattande studier har visat att ljudets harmonier följer mycket strikta lagar och förståelse av dessa är grundläggande om harmonisten ska nå framgång i sitt värv. (Även en besvärjelse som SKRÄN bygger på kunskap om ljudets harmonier för att på bästa möjliga sätt skapa raka motsatsen.)

Denna världssyn återspeglas i mycket stor utsträckning i harmonistens själ. Han tenderar att vara en ordningssam person som organiserar sitt liv på ett effektivt sätt och som i allra högsta grad ogillar oordning och kaos. Det gäller inte bara att finna harmoni i musiken utan i hela livet.

En harmonist är också en estet, en person som uppskattar och aktivt söker skönhet, i andra aspekter än musiken. Han klär sig för det mesta väl, vill i sin boning omge sig med sköna ting och söker umgänge med kultiverade och intelligenta männsikor. Detta kan många gånger gå så långt att harmonisten ser ner på "plebs", det vanliga folket utan finare smak.

Lämpliga livsmål för en harmonist är förslagsvis följande:

Finess: Naturligtvis ska musik utföras på snyggast möjliga sätt.

Berömmelse: Tämligen normalt för en konstnär.

Klädsel

En harmonist är för det mesta mycket snyggt klädd, gärna i en konservativ, tidlös anda. I ett gäng ruffliga äventyrare än han definitivt en hermelin bland katterna. Harmonisten söker dock inte framstå som magiker. Istället klär han sig på ett sätt som är typiskt för hans kultur och smälter där väl in i omgivningarna. Basker har också visat sig vara en populär huvudbonad och bärs av många harmonister.

Val av musikinstrument

Harmonistens val av musikinstrument är betingat av två faktorer: vad som är praktiskt och vad som hör hemma i harmonistens kultur.

En harmonist som planerar att resa mycket, t ex om han är äventyrare, väljer givetvis inte instrument som är svåra att transportera. Vad har man för nytta i vildmarken av att kunna kasta besvärjelser med en tempelorgel? Lämpliga instrument är istället flöjter av olika slag, krumhorn eller säckpipa.

Vilka instrument som är typiska för harmonistens kultur bör avgöras i samråd mellan spelaren och spelledaren. Vissa instrument dyker upp på många ställen i världen, t ex säckpipa eller blockflöjt, medan andra är sällsynta och förekommer bara på enstaka platser, t ex nyckelharpa. På biblioteket kan man ofta hitta illustrerade böcker med olika slags musikinstrument.

Tänk på varje kulturs teknologi sätter starka begränsningar för vilka instrument som är möjliga. Många av de musikinstrument som vi 1900-talsmänniskor är vana vid kräver en utvecklad teknologi. Ventilförsedda metallblåsare, t ex modern trumpet, existerade inte på medeltiden. Det är alltid lättare att göra instrument av trä än av metall. Barbarfolk är förmodligen begränsade till flöjt, trumma och liknande.

Typiska harmonistfärdigheter

För att över huvudtaget kunna vinna inträde vid en harmonistakademi måste trollkarlen ha FV B5 i sång a capella (utan ackompanjemang) *eller* FV B5 i att spela ett valfritt instrument. Man kan som harmonist köpa FV B5 i sång och spel från spelets början, annars lär det inte bli så många harmonister. Kostnaden för denna färdighet halveras. (Dessa två färdigheter kan dels användas för att framföra musik, dels för att komponera sådan.) Andra vanliga färdigheter är Kulturkännedom och Tala språk (med vars hjälp man sätter sig in i andra kulturers och rasers musik), Historia (dito för gångna tider), och Instrumentbygge (ett eller flera hantverk).

Egenheter

Till skillnad från till exempel nekromantiker och animister utvecklar inte harmonister några extrema egenheter. Man kan dock konstatera att de flesta harmonister ogillar eller avskyr det som är fult och oskönt, särskilt då när det gäller musik. De tenderar att se sin egen smak för vad som är skönt som en universell norm och ha svårt att förstå sig på andras avvikande åsikter. Det kan därför vara förnuftigt att undvika att diskutera musiksmak med en harmonist. Du kan lätt bli beskylld för att vara en okultiverad barbar.

När en harmonist skaffar sig en spiritus familiaris tenderar han att välja ett djur som är estetiskt tilltalande både när det gäller utseende och läten. Därför är katter och färgglada sångfåglar mycket populära val, medan däremot hundar är relativt sällsynta.

Magiska saker

Harmonismens magiska föremål är normalt musikinstrument, skapade enligt de sedvanliga reglerna. För att kunna utnyttja magin i ett instrument måste magikern ha FV B5 i att spela just den sortens instrument.

Man kan även utnyttja besvärjelsen SPÖKRÖST och låta den, istället för magikern, sjunga fram besvärjelsen. SPÖKRÖSTen måste då ha samma effektgrad som SIGILLet.

Spela roll

Det är nog inte särskilt vanligt att spelare låter sina magiker bli harmonister. Det kan bero på att harmonismen inte besitter de häftiga "flash-bang"-besvärjelser som finns inom elementarmagin eller den sinistra grymhet som förekommer hos nekromantin, de två populäraste magiskolorna.

Men om man tittar närmare på harmonismen upptäcker man att den innehåller nyttiga besvärjelser som kan användas i samspel med andra intelligenta varelser. TVIVEL, FRID, FRUKTAN och MOD, särskilt i massversionerna, är utmärkta att använda mot de varelser som omger harmonisten för att få dem att anpassa sig till hans önskemål. KARISMAMUSIK är utmärkt om man ska försöka påverka folk med tal. För eget bruk kan man gärna utnyttja SJÄLVLÄKNING och FLYGFÖRMÅGA.

Harmonismens besvärjelser har ytterligare en fördel; de varar så länge harmonisten spelar. På detta sätt har han utmärkt kontroll över situtationen. Harmonisten är en ytterligt subtil magiker. De flesta andra magiker måste gestikulera och mumla fraser när de ska kasta besvärjelser och avslöjar på detta sätt sina avsikter. Harmonisten tar istället fram sin flöjt och börjar spela, något som inte lika uppenbart är en magisk handling, särskilt inte eftersom harmonismen inte är en lika känd form av magi som de fem stora skolorna. (I boken *Promised Land* av Brian Stableford blir tre av huvudpersonerna, vilse i djungeln och vapenlösa, överraskade av fem jättespindlar. En av huvudpersonerna lyckas med något som motsvarar MASSFRID och passiviserar

på så sätt spindlarna tills man lyckas ta sig ur faran. *Promised Land* är fjärde delen i den utmärkta serien om rymdskeppet *Hooded Swan* och dess pilot Grainger. Rekommenderas varmt.)

Harmonisten har andra fördelar av sitt skolval. Kringvandrande gycklare är rätt vanliga och han kan utan problem utge sig för att vara en sådan; han får sin förklädnad "gratis". Dessutom är det rätt lätt för en skicklig musikant att förtjäna extraslantar på sin konst eller att komma i kontakt med herremän som gärna uppskattar god musik. Läs gärna beskrivningen för FV B5 vid färdigheten Sjunga & spela i Expert-reglerna.

Det var i den stunden Lúthien kom och stående på bron som ledde till Saurons ö sjöng hon en sång som inga murar av sten kunde hejda. Beren hörde den och trodde att han drömde; ty plötsligt tändes stjärnorna omkring honom och näktergalarna sjöng. Och till svar sjöng han en trotssång som han själv format, en lovsång till de sju stjärnorna, Valars skära som Varda hängt upp i norr som ett tecken på att Morgoth en gång skulle falla.
Ur Silmarillion av J R R Tolkien

Häxan

Denna aparta skola är unik på så sätt att endast kvinnor kan bli häxor. Vad litteraturen och folktron betecknar som häxmästare är andra trollkarlar, framför allt animister, nekromantiker och alkemister, vilkas krafter för den okunniga allmänheten ofta är svåra att skilja från häxornas. En äkta häxa är dock svår att missta sig på, särskilt om hon har kvast, bucklig hatt och gott om vårtor. Skolan är också ovanlig i så måtto att häxor aldrig sluter sig samman till akademier. De undervisar en, maximalt två, elever i taget på egen hand.

Utseende

Visst finns det alldagliga häxor, men ofta försöker de göra något speciellt av sitt utseende. Om de är unga eller medelålders och vackra, försöker de slå mynt av detta och anstränger sig för att framstå som så attraktiva som möjligt. Gamla häxor, som inte har lyckats förlänga sin ungdom, vet att folk skyr dem, och försöker därför att framstå som så motbjudande som möjligt. Kan man inte bli älskad så får man åtminstone försöka bli fruktad.



Klädsel

Häxor kan klä sig på mycket olika sätt, men det finns för de flesta bara två alternativ: det exklusiva och det sjabbiga. Unga vackra häxor klär sig gärna i vackra klänningar, färgsprakande och dyra, tunga, smakfulla smycken i guld och silver. Äldre, fulare häxor, föredrar mörka hucklen, tunga svarta klädstycken svepta om sin kropp och en bucklig "skorstenshatt" med brett brätte. På hattbandet sitter ofta ett rejält mässingsspänne.

Beteenden och värderingar

Gemensamt för alla häxor är att de är medvetna om att kvinnan är jämlik mannen (och ofta överlägsen honom). Denna övertygelse tar sig uttryck i att yngre häxor uppför sig som mäns jämlikar, klär sig utmanande och tar initiativet till kärleksförhållanden, även i samhällen där detta är mannens privilegium. Så småningom börjar de förtvivla om att mannen någonsin ska behandla dem som jämlikar, och blir förbittrade eller svarthjärtade, eller åtminstone enstöriga. De äldre bittra häxorna försöker framstå som så skrämmande som möjligt för att hävda sig på det sättet. Naturligtvis finns det häxor som blankt struntar i hur folk ser på dem, och bara är intresserade av makt. Dessa svarta häxor strävar efter att manipulera omvärlden och att ständigt nå högre mål. De dyrkar gärna vilka mörka makter som helst som kan hjälpa dem att nå sitt mål. Andra häxor är helt ointresserade av makt — deras passion är att hjälpa mänskligheten, och deras sorg är stor när människor reagerar på deras försök med rädsla och misstro.

De flesta häxor lever avskilt och isolerat i dolda kojor utanför människornas allfarvägar, antingen för att de är bittra, eller för att de helt enkelt föredrar ensamheten och friheten att utföra sina häxkonster utan en massa vidskepliga skräckslagna människor i närheten. Andra häxor, främst då yngre, lever tillsammans med människor i städer och byar, men är ofta egna av sig och tillbakadragna till sin natur.

Vanliga livsmål för häxor är:

Anarki: Stater fortplantar manssamhället och hindrar kvinnorna från att bli jämställda (eller att ta över makten). Stater bör därför krossas.

Den starkes rätt: Starka och självständiga häxor som vill få mera makt behöver inte ta någon hänsyn till svaga, veka människor som står i vägen för deras mål.

Egoism: Eftersom häxor oftast föredrar sitt eget sällskap utvecklar många av dem lätt mycket egoistiska beteendemönster.

Vad han la märke till var den karaktäristiskt oljiga känslan i luften. Små gröna och lila gnistor blixtrade från hans fingernaglar.
"Kraftigt magiskt fält", muttrade han. "Hundra kilotaum, minst."
"Hela stället är fullt av magi", sa Svirre. "En gammal häxa bodde här en gång i tiden. Hon gav sig av för länge sen, men magin håller fortfarande igång huset."
"Det är nåt konstigt med dörren", sa Tvåblomster.
"Varför skulle ett hus behöva magi för att hållas igång?" sa Rensvind. Tvåblomster rörde försiktigt vid en vägg.
"Det är kladdigt överallt!"
"Nougat", sa Svirre.
"Jösses! Ett riktigt pepparkakshus! Rensvind, ett riktigt —"
Rensvind nickade dystert. "Jo, konditorarkitekturskolan", sa han. "Den blev aldrig riktigt populär."
Han såg misstänksamt på dörrkläppen av lakrits.
Ur Det fantastiska ljuset av Terry Pratchett

"Rensvind, jag tror det finns en sopkvast i det här skåpet."
"Jaha, vad är det som är så ovanligt med det?"
"Den här har ett styre."
Ur Det fantastiska ljuset av Terry Pratchett

Frihet: Detta är naturligtvis A och O för varje häxa. *Inget* kan få en häxa att ta order av andra. Det är på grund av sitt stora behov av frihet som häxor inte sluter sig samman i akademier utan för traditionen vidare i avskildhet till en eller högst två elever i taget.

Harmoni & barmhärtighet: Ett vanligt livsmål bland de häxor som vigt sitt liv åt att hjälpa sjuka och svaga.

Jämlikhet: Det är ganska få häxor som specifikt tycker att alla intelligenta varelser har samma värde; vanligtvis anser de antingen att män och kvinnor är jämbördiga eller så menar de att allt levande, alltså även växter och djur, har samma värde.

Makt: A och O framför allt för de stenhjärtade häxor som bestämt sig för att härska istället för att älskas.

Utrustning

Kvasten är det vanligaste och mest karakteristiska för en häxa. Räkna med att minst 50% av alla häxor har en kvast med KVASTFLYGNING, SIGILL och PERMANENS på. Ett annat föremål som många häxor har sett till att skaffa sig är en rejäl magisk koppargryta som ökar CL när hon kokar till sina magiska brygder.

Färdigheter

En oundgänglig färdighet för en häxa är magiskolan Alkemi, som är den enda skola majoriteten av häxorna lär sig förutom sina häxkonster, och med vars hjälp häxan kan brygga långt fler märkliga drycker än de hennes egen skola lär henne. Astrologi och Spå i kort är två andra färdigheter som väldigt många häxor också tillägnar sig. En häxa som inte alls kan se in i framtiden betraktas med stor skepsis av de flesta av sina kolleger. Botanik är likaså oundgänglig för standardhäxan, tillsammans med underdisciplinerna Drogkunskap och Läkedrogkunskap. Om en häxa uppvisar stor insikt i färdigheten Giftkunskap (vilket tyvärr inte är alltför ovanligt) är det däremot dags att dra öronen åt sig innan man ligger med stövlarna i vädret.

Första hjälpen är också självklar, men beklagligtvis inte för alla häxor. Det är troligen ingen slump att väldigt få häxor behärskar både denna färdighet *och* Giftkunskap. Den som behärskar Första hjälpen brukar också ha ägnat en del tid åt att sätta sig in i färdigheten Läkekonst. Zoologi är heller ingen unik färdighet bland häxor, även om långtifrån alla kan den. Kan då häxan inga andra färdigheter än lärdomsfärdigheter? Jo, några stycken. Till exempel brukar en del häxor, särskilt de med lite otrevligare livsmål (oftast samma som fuskar i Giftkunskap) uppskatta fördelen med att kunna färdigheten Förklädnad. Häxan i 'Snövit och de sju dvärgarna' är väl kanske det mest uppenbara exemplet. Häxor av motsatt läggning brukar lägga sig vinn om en smula skicklighet i färdigheten Provsmaka. De mest avsides boende häxorna, slutligen, kan ofta en eller fler av vildmarksfärdigheterna Djurträning, Spåra och Överlevnad.

Inträdesprovet

När den förhoppningsfulla blivande häxan gör sitt inträdesprov ska hon som bekant slå under sin INT+PSY med 1T100. Om hon därvidlag skulle fumla respektive slå ett perfekt slag uppstår vissa sidoeffekter:

Fummel

1 Aspiranten ramlar ner i en ovanligt olycksbådande magisk brygd och upplöses helt.
2 Aspiranten råkar ut för en kraftigt snedtänd ÅLDRA av så hemsk effektgrad att hon åldras till döds och förvandlas till stoft som blåser bort i kvällsbrisen
3 Aspiranten var inte beredd på vad hon skulle få lära sig och råkar ut för resultatet 23+ på skräcktabellen
4 Aspirantens prov avbryts i ett kritiskt skede av en grupp manliga häxjägare och hon kan aldrig mer bli häxa. Hon utvecklar ett intensivt och permanent hat mot män.

Perfekt resultat

1 Den nyblivna häxan får en inspirationskick av provet och får 10 erfarenhetspoäng att lägga på besvärjelser.
2 Den nyinvigda häxan visade framfötterna i inträdeprovet och får 15 ep att använda till besvärjelser.
3 Den lyckliga häxan är ett riktigt framtidslöfte och får 20 ep att köpa besvärjelser för.
4 Den nyblivna häxan spås att bli en mästare. Hon får 30 ep extra att spendera på besvärjelser och dessutom en kvast med KVASTFLYGNING E1, försedd med SIGILL och PERMANENS.

Spiritus Familiaris

Häxor kan ha vilken familiaris som helst, men utan jämförelse populärast är svarta katter och korpar. Notera emellertid att många häxor som tröttnar på att se sina familiarii dö en efter en väljer att skapa sig en pålitligare *bjära*. Se regelboken under familiarisdjur.

Rollpersonen

Att spela häxa är naturligtvis roligt och inspirerande för en spelare. Vissa identifikationsproblem måste förvisso övervinnas om spelaren är av manligt kön, men det kan det väl vara värt eftersom häxan som synes är ett yrke med mycket 'känsla' i. Spelaren vars rollperson väljer detta yrke har sedan en balansgång att gå mellan den klassiska stereotypen av häxa som egentligen mest sitter i en liten stuga och häckar, och den rörligare äventyrare som spelaren troligen föredrar. Det är inget problem att tänka sig häxor som är ute och reser, det gör åtskilliga av dem, både rollpersoner och SLP, men se till att behålla de karaktärsdrag som utmärker häxorna. Låt inte en så speciell person som häxan bli en rollperson som alla andra, bara med lite magiska krafter.

Illusionisten

Den klassiska illusionisten är en underskön ung man eller kvinna som med sina konster förvränger sina offers syn och hörsel för att få dem att göra det de vill.

En sann illusionist förvränger sina förhäxade offers sinnen att se det han vill att de ska se, att höra det han vill att de ska höra, lukta, smaka och känna det han vill. Han manipulerar andras sinnesintryck så att skepnader tar sin form utan att egentligen existera. En illusionist är en skum person som använder sina konster för att bedra och dupera andra. Inte någon som en vanlig människa med vettet i behåll skulle våga lita på.

Naturligtvis är detta bara en av de många skepnader en illusionist kan ha. Många anser att deras magiväg har fått ett oförtjänt dåligt rykte och försöker motarbeta detta genom att själva uppträda offentligt på ett mycket strikt och ärligt sätt. Dessa illusionister har mycket lite överseende med bröder och systrar som missbrukar illusionismen i skummare affärer.

Utseende

En illusionist är alltid vacker, ung och stark. Klär sig i underbara kläder och har allt han behöver av livets goda. Detta är en vanlig och vida spridd uppfattning om hur en illusionist ser ut och det är i och för sig ingen dålig iakttagelse. Många illusionister klär upp sig och förbättrar sina skönhetsfel med illusioner vilket ger intryck av att de är felfria, att de inte tillhör de vanliga dödliga. Naturligtvis gör inte alla illusionister på detta sätt, att vara underbart vacker kan faktiskt vara en nackdel för en illusionist som försöker dölja sig för nyfikna.

Eftersom många illusionister är övertygade om att världen egentligen är en enormt skickligt skapad illusion spelar det egna utseendet inte särskilt stor roll eftersom allt ändå bara är en illusion. Andra är övertygade om att genom att bland annat ändra sitt utseende så förgyller man denna illusion.

Beteenden och värderingar

En illusionistmagikers beteende och värderingar är ofta mycket komplexa. Många tror inte att det existerar någon verklighet utan att allt är en illusion, andra försöker med sina frammanade illusioner få ett bättre grepp om tillvaron, medan åter andra använder illusioner för att dölja sina svagheter.

Redan första dagen irrade vi hopplöst runt på stadens branta gator, ledda av falska vägbeskrivningar. Så småningom insåg vi att lögner är konst i denna illusionernas stad. Den magiska akademiens lärjungar måste lära sig att ljuga övertygande för att rätt förstå människans villfarelser.
Ur Trakorien av Erik Granström

Allmänt kan sägas att de flesta illusionister är lätt desillusionerade och förväntar sig inte att något kan ändras eller förbättras i världen. Man ser krasst på omvärlden och är vanligen något cynisk i sitt tankesätt. Detta har lett till att många illusionister har valt en brottslig karriär där man använder illusioner för att bedra folk. I Trakorien, i staden HOXOH, ligger en av Altors främsta akademier för illusionismen och där får lärjungarna lära sig att ljuga övertygande för att bättre förstå människans villfarelser.

Vissa livsåskådningar är mer vanliga hos illusionister, och ett par av dessa presenteras nedan med en kort förklaring.

Anarki: Många illusionister är av det skummare slaget och anser sig vara påhoppade av myndigheter och rättsväsendet. Man vill göra uppror mot dessa förkastliga system.

Med ett ilsket vrål hoppade Yasmina framåt som en djungelkatt och stötte mordiskt till med dolken. Sedan snubblade hon och gled till golvet, där hon kröp ihop och strirrade upp på mannen på podiet. Han hade inte rört sig och smålog oförändrat kryptiskt. Skälvande lyfte hon upp handen och spärrade upp ögonen. Det fanns inte längre någon dolk i hennes hand. Den höll i en gyllene lotusstängel och de krossade blommorna hängde från den skadade stjälken.
Ur Conan äventyraren av Robert E Howard

Berömmelse: Vissa illusionister är av det självgoda slaget och vill gärna visa att man är bäst, vackrast och starkast. Detta gör man bäst med illusioner.

Den starkes rätt: Många illusionister tror inte längre på världen, att förändringar till det bättre är möjliga, etc. Det är ändå den starkaste som vinner i slutändan.

Egoism: Eftersom många illusionister är desillusionerade och inte tror att något nytt kan åstadkommas är det lika bra att hålla sig till sig själv. Genom att vara egoistisk överlever man lättare.

Finess: Många illusionister föredrar att använda sina magiska konster på ett så finurligt sätt som möjligt. Helst ska inte offret förstå att han är utsatt för en illusion.

Makt: De flesta illusionister har ambitionen att bli mäktigare, mer respekterade, etc.

Stolthet: Eftersom illusionisten vanligen anser sig vara en mycket hedervärd person blir han mycket förgrymmad av oborstade bondtölpars kommentarer.

Klädsel

Något som inte är särskilt känt är att illusionisterna egentligen inte bryr sig om vad de klär sig i då det är en barnlek att ordna vilken klädsel som helst med illusioner.

Naturligtvis skapar inte illusionisterna sina kläder med illusioner, det skulle bli alltför pinsamt om någon skulle genomskåda illusionen (t ex om illusionisten skulle bli inbjuden på en hovfest med självaste kungen och drottningen som närvarande och det avslöjas att han faktiskt inte har en tråd på kroppen) eller rent av farligt för illusionistens hälsa om han till exempel skulle befinna sig långt norrut (illusionisten skulle i och för sig kunna skapa en varm och skön pälsjacka men eftersom han bara skulle lura sina egna sinnen att inte känna kylan medan han höll på att förfrysa är det ganska poänglöst). Något som vanligen är utmärkande för en illusionists klädsel är att den nästan alltid är prålig och skrikig med nästan självlysande färger, och med ädelstenar och guldtrådsmönster lite varstans. Det hela ger lätt ett intryck av overklighet, med iaktagare som förundras över de enorma diamanter som pryder illusionistens alla tio fingerringar.

Redskap

Det finns en mängd olika hjälpmedel som illusionisten utnyttjar. Bland dessa finner man saker som rökstenar, glitterpulver och kristallbitar.

Rökstenar är ytterst sällsynta ädelstenar som mest liknar sämre diamanter fyllda av stelnad grå rök. För en illusionist har stenarna stort värde. Rökstenen ger –1 på CL när han ska kasta en besvärjelse. Det enda som krävs är att illusionisten håller i stenen och att offret ser in i rökstenens inre. För att offret ska slippa se in i rökstenen krävs bara att denne lyckas med ett normalt PSY-slag. Dessa rökstenar är mycket sällsynta men kan vanligen köpas vid en magikerakademi för mellan femtio och hundra guldmynt styck.

Glitterpulver är ett fint stoft från malda ädelstenar och bergskristaller. När man kastar upp glitterpulvret i luften hänger det kvar för en kort stund och gnistrar bländande om solen lyser. Någon egentlig magisk effekt har inte glitterpulvret men illusionister av den gamla läran är helt övertygade att pulvret behövs vid besvärjelsekastande för att få illusionerna helt perfekta. De anser dock att man inte behöver särskilt mycket av pulvret varför nästan alla illusionister bär med sig en liten påse med glitterpulver. Ett gram glitterpulver kostar från fem silvermynt upp till två guldmynt beroende på kvalité, och räcker till ungefär tio besvärjelser.

Kristallbitar är mycket eftersökta av illusionister om de har stor genomskinlighet. En perfekt klar bergskristall kan säljas för höga priser till en illusionist. Anledningen till att mycket klara kristaller är eftersökta är att dessa betraktas som de perfekta illusionerna och genom att meditera över en kristall kan illusionisten vinna större vetande.

Färdigheter

Bluff: Med denna färdighet kan man snabbt övertyga en tvivlande att illusionistens frammanade synvillor verkligen är verkliga. Mycket bra att kunna om någon skulle genomskåda dem, *"... det var inte jag som gjorde det där — ett atmosfäriskt fenomen — jag lovar..."*

Finna dolda ting: Färdigheten låter illusionisten upptäcka viktiga detaljer som underlättar besvärjelsekastandet. Det är mycket fördelaktigt att ha denna färdighet, för om illusionisten inte vet hur en sak ser ut i detalj kan han heller inte skapa en trovärdig illusion. *"...och den förklädde illusionisten betalade med tunga guldmynt, sådana hade han ju gott om, då de inte alls var särskilt svåra att kreera. Köpmannen grep ett av mynten och tog det i munnen och bet till. 'Verkar bra' muttrade han och studerade myntets fram och baksida.*

Vänta lite, det står här att myntet präglades år 734 efter Odo. Det är ju inte förrän om 123 år, din falskmyntare!'..."

Kamouflage: Med denna färdighet kan illusionisten bättre dölja sig i vildmarken för att kanske underlätta en dramatisk uppenbarelse eller ett snabbt försvinnande.

Undre världen: Många illusionister tillhör inte den hederligare skaran i världen utan följer en betydligt skummare väg i livet. Med denna färdighet får illusionisten många kontakter — kanske någon behöver en skicklig bedragare?

Växter och droger

Vissa växter och droger har ett stort värde för en illusionist i dennes arbete att skapa den perfekta illusionen. En sann illusionist har kunskaper i sådana ämnen som Drogkunskap, Botanik, Giftkunskap och Läkedrogkunskap. Nedan presenteras en lista över några droger med deras speciella nytta för illusionisten förklarad.

Sarrassos

Ett offer som har förtärt denna drog får känsligare sinnen vilket gör det mottagligare för illusionistbesvärjelser. Enda nackdelen är att drogen ger offret en ökad chans att genomskåda synvillorna.

Erisinon

Ett offer som har förtärt detta gift blir mycket mottagligt för svaga illusioner. Offret får dubbelt så svårt att genomskåda en illusionistbesvärjelse.

Cetinon

Ett offer som dricker denna brygd får en otrolig förmåga att se bra på mycket långt håll, tyvärr ser denne mycket dåligt på nära håll vilket kan utnyttjas av en påhittig illusionist. Det behövs inga svåra synvillor att lura denne.

Groharem

Det är inte bevisat, men några påstår att denna dryck återger inte bara syn som förlorats genom droger och magi utan också ger ett skydd mot bedrägliga illusioner.

Dentor

Denna brygd verkar starkt berusande, och allmänt kan sägas att berusade personer är lättare att påverka med illusioner.

Opianderkryddan

I bl a staden Skuger i Ilibaurien missbrukas denna krydda. Missbrukarens hemska hallucinationer ter sig ibland så verkliga att andra kan se dem.

Dessa hallucinationer fungerar då som en ILLUSION E1. Det finns en liten grupp illusionister bosatta i Skuger, och som ägnar hela sin tid åt studier av den märkliga opiandern och dess verkan. Mer om opianderkryddan kan man läsa i äventyret Oraklets fyra ögon.

Spiritus familiaris

Det är ganska ovanligt att just en illusionist skaffar sig en spiritius familiaris. I de fall detta händer är det vanligast att illusionisten väljer ett relativt ovanligt djur, t ex en albinokatt, en blåhake, en liten ödla, o s v.I några sällsynta fall har illusionisten haft en illusion som familiaris. Detta kan endast hända om illusionisten börjar tappa greppet om den verkliga världen och därmed flyr in i en egen liten fantasivärld. Illusionen av familiaris upplevs då som verklig av illusionisten även om omgivningen lätt genomskådar den.

Spela roll

Att ha en illusionist som rollperson torde inte vara alltför svårt. Tänk bara på att karaktärisera illusionisten på ett sådant sätt att han inte blir en dussinvara. En något tjuvaktig illusionist med ett rymligt samvete, och som är efterlyst i ett par tre städer låter som en trevlig rollperson.

En cynisk, desillusionerad illusionist som klankar på alla men som inerst inne tror på världen verkar även det vara en rolig rollperson. En drömmare kan vara svårare att spela och rekommenderas inte till ovana.

Slutligen fick Gandalf motvilligt ta sig an det hela. Han tog en vedpinne och höll upp den ett ögonblick, och med ett par korta befallande ord, naur an edraith ammen! slog han med spetsen av sin stav mot den. I detsamma slog en stor grönblå låga upp, och veden flammade och fräste.
Ur Sagan om Ringen av J.R.R. Tolkien

Mentalisten

En nekromantiker eller en animist ser på världen på vissa speciella sätt, formade av hans magiskolas egenskaper. Mentalismen är en betydligt flexiblare skola, utan starka bindningar till en viss livsfilosofi. Mentalister tenderar därför att vara mer individualistiska och formar sina egna vägar med ringa hänsyn till det förflutna eller till sina med-mentalister. Av denna anledning blir den här artikeln lite kortare.

Livsfilosofi

Mentalismen är inriktad mot den egna kroppen och själen (men även i viss mån mot andra varelser). Med hjälp av mentalismbesvärjelser kan magikern på olika sätt öka sin prestationsförmåga. Detta reflekteras i mentalisternas sätt att se på världen. De är många gånger jag-centrerade och prestationsinriktade.

Det gäller att föra sig själv till största möjliga duglighet och kapacitet, både mentalt och fysiskt. Samtidigt har mentalisten ett visst balanstänkande. Det går inte att föra en aspekt av sin kropp eller själ till maximal förmåga, utan att de andra aspekterna blir lidande. Det gäller därför att sträva att samtidigt bli duglig på så många olika sätt som möjligt. Därför är det osannolikt att en mentalist skulle bete sig som en muskelbyggare. Istället försöker han att bli någorlunda bra på många olika saker. Man kan jämföra en mentalist med en tiokampare inom friidrotten; han är hyfsat bra i tio olika grenar.

En naturlig utlöpare av detta resonemang är strävandet efter självkontroll och självbehärskning. Mentalisten vill att hans medvetna tankar ska styra hans kropp och själ och kämpar därför ständigt för att bemästra sitt undermedvetna och sina drifter.

En mentalist ägnar sig i stor utsträckning åt sig själv och är därför självupptagen. Det behöver inte innebära att mentalisten bara tänker på sig själv. Men det är typiskt för mentalister att de sätter sig själva långt fram på sin prioriteringslista.

Vanliga livsmål bland mentalister är följande:

Anarki: En mentalist ogillar att andra lägger sig i hans liv.

Berömmelse: Det finns en hel del mentalister som söker berömmelse för att folk ska veta hur dugliga de är.



Den starkes rätt: Detta får inte misstolkas som att det rör sig om fysisk styrka. En mentalist med detta livsmål tror att de dugliga ska härska.

Egoism: En naturlig utlöpare av mentalismens jag-centrering. En mentalist med detta livsmål har drivit jag-centreringen mycket långt, alltför långt enligt många.

Finess: Många mentalister vill omge sig med en aura av finess och elegans. De vill att andra varelser ska beundra dem för det sätt de agerar på.

Frihet: Mentalisten vill sköta sig själv, utan andras inblandning.

Utseende

Mentalister är vanligtvis noggranna med att vara vältränade och alerta till kropp och själ. Därför är de som satsar seriöst på mentalism sällan överviktiga. Istället brukar de vara vältrimmade och smidiga. De är också noga med sitt utseende. Det gäller att vara ren och prydlig.

Klädsel

Klädseln är anpassad för att tillåta stor rörlighet. Det gäller att kunna agera snabbt utan att hindras av åtsittande plagg. Prålighet är sällsynt, även om en mentalist kan klä sig väl. Mentalisten ska inte märkas genom yttre detaljer, utan genom sin duglighet och handlingskraft.

Typiska mentalistfärdigheter?

Till skillnad från många andra magiskolor saknar mentalismen typiska färdigheter. Mentalisten strävar efter att lära sig sådant som hjälper honom att klara sig i de miljöer och situationer han väljer att befinna sig i. En stadsboende mentalist satsar därför på färdigheter som Överklasstil, Stadskännedom och Undre världen. En vildmarkslevande satsar på Jakt, Fiske och Överlevnad.

Man kan dock konstatera att mentalister uppskattar uppfattningsfärdigheter. Dessa ger goda chanser att begripa vad som sker i omvärlden och man kan då reagera på skeendet på ett förnuftigt sätt. Färdigheten Upptäcka fara är särskilt populär.

Droger

Inom mentalismen är inställningen till droger mycket kluven. Vissa anser att droger är något positivt, något som kan förbättra prestationsförmågan. De stöder produktion av och forskning kring droger.

Andra anser att droger är förkastliga. Det är enligt dem fel att förbättra sina prestationer med alkemiska preparat, utan man ska i stället använda sitt sinnes skärpa och förmågor. Dessutom har droger både kortsiktiga och långsiktiga biverkningar vilka skadar både kropp och själ och reducerar prestationsförmågan.

I detta spörsmål finns sällan något mellanläge. Antingen är man för droger eller så är man mot droger. Mentalister ur de bägge grupperna ser ofta snett på varandra och ogillar att samarbeta med en meningsmotståndare. Detta har lett till att det finns drogpositiva och drogfientliga mentalistakademier, och den magiker som tänker satsa på en mentalistkarriär gör gott i att först klargöra för sig själv vilken ståndpunkt han intar i drogfrågan och sedan välja akademi utifrån detta ställningstagande.

Mentalismens droger

Endast de droger som förbättrar kroppens prestationsförmåga intresserar en mentalist. Sådana som enbart ger nedsättande effekter, t ex alkohol, brukas ytterligt sällan.

Bland drogerna i Expert och Gigant är främst följande av intresse: liliansblad, canas, sarassos, stjärnedryck, stridsdryck, iran, tetinon, mhiboulan och belrond.

Vid många mentalistakademier finns det energiska drogblandare som arbetar med att upptäcka och utveckla prestationshöjande preparat. På detta sätt kom t ex stjärnedrycken till Erebs kännedom.

Tips

Industrispionage, drogsmuggling och illegal droghandel är företeelser som inte enbart hör hemma i modern tid. Man kan tänka sig precis samma verksamhet i en sagovärld. I vår tid spenderas stora resurser på att framställa och sälja illegala dopingpreparat, t ex anabola steroider. De droganvändande mentalisterna (och för all del icke-magiker som krigare och gladiatorer) kan jämställas med de 1900-talsidrottsmän som riskerar sina kroppar och sinnen för att under en kort tid höja sin prestationsförmåga till övermänskliga nivåer.

Det finns mentalister som har blivit specialister på drogframställning och som lägger ner hela sin själ på att upptäcka nya droger att sälja. Nya droger är många gånger illa testade och kan ha oväntade biverkningar av många olika slag. SL kan utnyttja detta när han introducerar nya droger som han själv har skapat utifrån de riktlinjer som finns i Expert och Gigant.

Drogskaparna spionerar också gärna på varandra och försöker stjäla konkurrenternas hemligheter. Spionage mot magiker är dock behäftat med särskilda faror och endast de djärvaste bland äventyrare är beredda att ta på sig sådana uppdrag.

Magiska saker

Mentalister är inte särskilt intresserade av kraftfulla magiska föremål. Om en person använder sådana blir han beroende av föremål vilka kan förloras och i ett sådant läge kan magikern råka mycket illa ut. Magiska föremål har inte heller någon koppling till den så viktiga personliga dugligheten. Magiska föremål med mentalismmagi är därför främst småsaker, t ex ringar, som innehåller enstaka besvärjelser. De används dessutom huvudsakligen av icke-magiker.

Däremot finns det lärda böcker som behandlar olika aspekter av mentalismen, huvudsakligen skrivna på olika joriska dialekter.

Spela roll

En spelare som väljer en mentalist som rollperson har stor rörelsefrihet. Det finns få begränsningar på vad mentalisten sysslar med eller vilka livsmål som är lämpliga. Rollpersonen bör dock ha strävandet efter duglighet och kompetens som viktig komponent i personligheten.

Nekromantikern

— Efter oss kommer Döden, sade Legolas. Jag kan se vålnader av män och hästar och bleka skuggbaner likt molnflagor och spjut likt en rimfrostgnistrande vinterskog i dimhöljd natt. Det är Döden som följer oss.
— Ja, sade Elladan. De döda är på marsch, de har blivit kallade.
Ur Sagan om konungens återkomst av J. R. R. Tolkien

Den klassiske nekromantikern är en ondskefull svartkonstnär som allt levande fruktar och som barn blir skrämda med när de inte äter upp sin gröt. Han är en svartkonstnär som stör de dödas vila och skändar gravar.

Nekromantikern är en makthungrande varelse som styrs av sin egen galenskap för att försöka behärska världen och leva i all evighet. Och för att nå sina mål använder han sin magi; sina dödsbesvärjelser för att kontrollera och sina nekromantiska form-



Då han mediterat i mer än fem timmar, tog Elric fram en pensel och började måla invecklade mönster på golvet och väggarna. Vissa av dessa mönster var så invecklade att de verkade försvinna vid en viss vinkel från ytan där de applicerats. Till slut var det klart och Elric lade sig i mitten av denna jätteruna. Han sträckte ut armar och ben, hans ansikte var vänt nedåt, ena handen vilade på en skrift och den andra (den med Actoriusstenen) låg med handflatan nedåt. Det var fullmåne. En ljusstrimma sken rakt på Elrics huvud; den syntes förvandla hans vita hår till silver. Och sedan började besvärjelsen.
Ur Elric av Melniboné av Michael Moorcock

ler för att nå odödligheten. En nekromantiker av klass är en veritabel Sauron och ingen nybörjare att leka med.

Utseende

Den klassiske nekromantikern är en äldre, förvriden man med anletsdrag som formligen lyser av ondska. Håret är tunt, långt, vitt och ovårdat, liksom eventuellt skägg, och får fladdra fritt för vinden. Ansiktet och kroppen är beniga — man kan räkna revbenen men knappt se ögonen i de långt insjunkna ögonhålorna — och huden har samma färg som ljust pergament, aldrig utsatt för solens påverkan. Ögonen kan ibland blixtra till med ett rött eller vitt galet sken.

Men naturligtvis är detta bara en föreställning om hur en nekromantiker ska se ut enligt den okunniga bondebefolkningen. Förvisso finns det bra många nekromantiker som envist försöker efterlikna myten, men den vanlige nekromantikern är en helt ordinär person till det yttre. Nekromantikerns utseende förändras dock lite då och då vartefter studierna av magi fortskrider och fördjupas.

Beteenden och värderingar

Den typiske nekromantikern är en skygg person som sällan återfinns på offentliga platser. Detta beror dels på att han inte har något riktigt utbyte av att träffa vanliga människor och dels på att allmänheten har den inställningen att nekromanti är brottsligt. Och betänker man att häxjägare, äventyrare, alver, animister, med flera, är ute efter varje nekromantikers blod är det inte så konstigt att nekromanti utförs i det fördolda och att nekromantikerna är paniskt rädda för att bli avslöjade, såvida inte nekromantikern är så pass mäktig att eventuella förföljare inte är några problem.

De mäktigare, till exempel Sauron, Arawn, Vicotnik, Shagul, med flera, lider inte av den rädsla som plågar lägre nekromantiker, utan snarare av ett maktvansinne. Dessa brukar vara ytterst svåra att prata förstånd med.

Nekromantiker har inte heller samma värderingar som vanliga människor, i synnerhet vad gäller odöda. Från nekromantikerns sida är döda endast materia och fungerar utmärkt att animera på samma sätt som när en elementarmagiker skapar en jordgnom. Tyvärr har de flesta religioner och vanligt folk inte samma synsätt.

Vissa tankesätt kommer ofta igen och nedan finns exempel på de vanligare livsåskådningarna.

Anarki: Nekromanti har alltid setts med missnöje av de styrande. Om man avskaffar staten innebär det att en nekromantiker mer öppet kan syssla med sitt yrke.

Den starkes rätt: Nekromanti är den kraftfullaste magiskolan och därmed är de som utövar nekromanti de mest lämpade av alla magiker.

Konservatism: Nekromanti är en av de äldsta skolorna, och all den kunskap som har forskats fram inom området får ej förvrängas för då kan kunskapen gå förlorad.

Kunskap: En sann nekromantiker måste ta vara på all den kunskap som finns inom magiskolan och använda den till praktiska syften. Genom nekromanti finner man svaret på livets gåtor genom döden.

Makt: Makt är viktigt och det kraftigaste maktmedlet är magi och den kraftigaste magitypen är nekromanti. Genom nekromantin kan man förändra världen.

Förutom ett av de ovan nämnda livsmålen bör en nyskapad nekromantiker ha ett annat, inte fullt så "nekromantiskt" livsmål som till exempel kärlek, finess, skämt eller upptäckarlusta. På detta sätt skapar

Ett ljud fick de båda plundrarna att virvla runt, vilt stirrande. Utmed väggarna vaknade de sju mumifierade krigarna till liv. De lyfte sina huvuden, stängde sina gapande munnar och drog in luft i sina urgamla, skrumpna lungor. Deras leder gnisslade likt rostiga gångjärn då de plockade upp sina yxor och hillebarder och reste sig upp.
Ur novellen "De dödas sal", Conan av Robert E. Howard

man en annorlunda magiker som inte bara har de destruktiva egenskaper och tänkesätt som präglar standardnekromantikern. SL kan ha mycket kul med detta, till exempel med den sköna kvinnliga nekromantikern som blir hjälplöst förälskad i någon av rollpersonerna, som i sin tur är på uppdrag för att dräpa henne. Detta borde kunna leda till oanade förvecklingar.

Klädsel

En nekromantiker värd sitt namn är aldrig klädd i ljusa, glada pastellfärger utan föredrar dystra, mörka färger. Favoriterna torde vara grått, svart och rött. Den traditionsmedvetne nekromantikern bär endast svart.

Kläderna, som vanligtvis är mycket pråligt utsmyckade med symboler, ben och små kranier, är av vanligtvis enkelt snitt då nekromantikern själv har sytt dem (dels måste han göra det själv av magiska skäl, och dels kan det vara svårt att hitta en skräddare som är villig att smycka dräkten med dödskallar och ben).

Den gammalmodige nekromantikern bär alltid en svart lång kåpa utan utsmyckningar och med huvan nedfälld. Naturligtvis finns det utbölingar även inom nekromantins område som klär sig i glada färger, men dessa är få och utstötta.

Redskap

Vanliga redskap för nekromantikern är den så kallade benstaven och offerkniven. Benstaven är en vandrarstav, ca två meter lång, tillverkad av benpipor från olika djur med ett kranium på toppen. Staven är vanligtvis laddad med olika besvärjelser eller med PSY-poäng för att underlätta nekromantikerns arbete. Offerkniven är alltid gjord av brons med benhandtag och används vid animering av döda.

Färdigheter

Vissa färdigheter är viktigare än andra för en nekromantiker med ambitioner. Nedanstående färdigheter kan anses vara typiska.

Drogkunskap: Att göra salvor som hindrar förruttnelse hos zombier, att söva ned tilltänkta odöda, att göra kosmetika för att dölja nekromantikerns ibland underliga utseende.

Giftkunskap: Att göra gifter att döda med, att söva ned offer med, att förlama med.

Läsa/skriva uråldriga språk: Nekromantikern har stor nytta av denna färdighet då det mesta av all nekromantisk litteratur endast finns nedskriven på nu döda språk.

Sakta och ryckigt reste sig det levande liket från sin stora stentron och stirrade genom sina svarta ögonhålor, där plötsligt levande ögon tycktes fästa en kall och ondskefull blick på pojken. På något sätt, genom någon sorts urgammal svartkonst som den unge Conan inte förstod, fick någon förvriden livskraft den sedan länge döde hövdingens skrumpnade mumie att röra sig. Den hånleende munnen öppnades och stängdes i ett fasansfullt försök att tala. Men det enda ljud Conan hörde var knakandet då de förtorkade resterna av muskler och senor gneds mot varandra. För Conan föreföll den tysta imitationen av mänskligt tal vara långt mera skrämmande än det faktum att den döde levde och rörde sig.
Ur novellen "Varelsen i gravvalvet",
Conan av Robert E. Howard

Förklädnad: En nekromantiker kan med denna färdighet dölja sitt vidriga yttre vid besök i till exempel en stad.

Undre världen: Det lättaste sättet för en nekromantiker i stadsmiljö att skaffa lik till sin magiska forskning är att ha kontakter med tjuvgillet.

Hantverk balsamering: Går ej att avvara vid skapandet av mumier.

Nekromantiprovet

Den blivande nekromantikern, som har tagit sig till en av de få akademierna för nekromanti som finns, måste genomgå ett prov för att visa att han är lämplig. Provet går till så att SL slår 1T100 och då helst lika eller under den sökandes INT+PSY. Vid fummel händer något obehagligt enligt nedanstående tabell. Slå 1T6.

	Resultat
1	Aspiranten upplöses i beståndsdelar som är mindre än atomer av de vilda magiska krafterna.
2	Aspiranten dör och besätts av en odöd ande som förvandlar kroppen till en odöd.
3	Aspiranten måste slåss för sitt liv mot en odöd ande med INT 16+1T4 och PSY 16+1T4.
4	Aspiranten råkar ut för resultatet 23+ på skräcktabellen.
5	Aspiranten drabbas permanent av en fobi.
6	Aspiranten råkar ut för något otrevligt som SL hittar på.

Vid ett perfekt slag händer något annat, avsevärt mindre farligt, än vid fummel. Slå 1T4 och avläs tabellen.

Resultat

1 Den nyblivne nekromantikern lyckas glänta in i magins underbara värld under provet och får 10 erfarenhetspoäng att lägga på besvärjelser.
2 Nybörjaren lyckas bra och får 15 ep.
3 Nybörjaren lyckas utomordentligt och får 20 ep.
4 Nybörjaren spås av mästarna att bli en av de främsta, och får 30 ep att spendera på besvärjelser och 1T3 extra PSY-poäng av upplevelsen. Akademins främste nekromantiker erbjuder den nyblivne plats som elev.

Spiritus familiaris

En spiritus familiaris kan vara en nekromantikers bästa och ibland enda vän, så det gäller att välja ett lämpligt värddjur. En familiaris passar en nekromantiker utmärkt då han är van vid att syssla med andar. Anden som besätter värddjuret har alltid en natur och personlighet som liknar magikerns.

Värddjuret bör ha något som anspelar på magikerns personlighet och yrke, exempelvis har ytterst få nekromantiker en vit duva på sin axel. Lämpliga djur är istället en helt svart varg eller ulv, en fladdermus eller svartråtta, en stor spindel eller en giftorm, en långhalsad gam eller en tjuvaktig hyena, en skata eller en kråka.

Det finns mycket att välja mellan och den mer exotiska varianten av nekromantiker har gärna en liten tjänardemon eller en odöd ande som familiaris. Andra nekromantiker, som inte kan göra avkall på sitt yrke, skaffar sig gärna en mumifierad kråka, en zombifierad svartråtta eller ett animerat kattskelett.

Spela roll

Såvida inte SL och spelarna älskar att spela kampanjer där rollpersonerna är "ondingarna" bör nekromantikern vara ett sällsynt yrke bland äventyrarna. Detta utesluter inte att en spelare kan ha en nekromantiker, men det förutsätter att den spelas som en "goding" och då gärna med ett udda livsmål och en personlighet som man inte förväntar sig att en nekromantiker kan ha. Tänk på att det inte är särskilt kul att ha en nekromantiker i sällskapet som endast tänker på hur man lättast kan få de andra zombifierade.

Det kan vara kul, som omväxling, att spela i ett par äventyr som elakingar. Testa gärna att vara en skurk, rovriddare, nekromantiker, svartfolk, odöd eller skatteindrivare någon gång.

Odöda

Här följer en liten handledning över intressanta odöda.

Baneman

Banemannen är en intressant variant av zombie som endast en dödsriddare kan skapa. Detta faktum är till förtret för vissa nekromantiker som kan frammana en dödsriddare men inte en baneman. Det forkas dock en hel del om detta. "Snälla" nekromantiker brukar undvika att skapa banemän — genom en dödsriddare — då de plågas som odöda.

Dödmanshand

Denna odöde uppträder vanligast som en naturlig odöd, det vill säga en som inte har skapats genom magi, men genom en variant av besvärjelsen SPÖKDRÅP kan nekromantikern skapa en sådan och skicka den mot en av sina fiender. Denna variantbesvärjelse fungerar på nästan samma sätt som SPÖKDRÅP men resultatet blir en dödmanshand istället för ett spöke, och den får som uppgift att dräpa en speciell person innan anden får lämna världen och dö.

Dödsriddare

Dödsriddaren är en magiskt skapad odöd. Nekromantikern använder en mäktig ritual som förvandlar ett lämpligt lik till en odöd. Många nekromantiker låter behandla sig själva på detta sätt då förändringen i allra högsta grad är gynnsam (INT dubblas och PSY tredubblas!). EN nackdel är att som dödsriddare kan man bli behärskad av en nekromantiker med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD.

Dödsängeln

Dödsängeln är en ovanlig odöd som mången mäktig nekromantiker har forskat om huruvida det finns någon besvärjelse som kan påverka den. Tyvärr har dödsängeln i egen hög person erlagt visit hos de nekromantiker som har gjort för stora framsteg i sin forskning...

Gengångare

Gengångarna hör till de mer "levande" av de odöda med förmågan att tänka på egen hand. Vissa nekromantiker finner tanken på odödlighet så tilltalande att de genom en magisk ritual omvandlar sig till

gengångare. Ett sätt att skaffa sig evigt liv. En nekromantiker med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD kan skaffa sig mäktiga bundsförvanter i gengångare. Det ryktas att en större koloni med gengångare finns på ögruppen Monturerna, men detta är naturligtvis bara spekulationer.

Likätare

Likätaren är en sorglig odöd. En varelse, till hälften levande och till hälften odöd, smittad av en annan likätare. Likätaren är ingen riktig odöd utan besitter den för livet symboliserande grundegenskapen FYS. Nekromantikern kan styra likätaren med KONTROLLERA LÄGRE ODÖD och därmed låta denne utföra nekromantikerns värdsliga sysslor. Likätaren kan även vara till nackdel då den gärna äter upp lik som kunde vara lämpliga för animering.

Mara

Maran är en intressant odöd. Den kan endast ha mänskligt ursprung. Den är mager med stripigt hår, kolsvart hud och lysande blå ögon. En häxa kan skapa en mara genom MARDRÅP, och ibland återfinner man en häxa i denna form.

Mumie

Mumien är en av de kraftfullaste odöda en nekromantiker kan skapa utan alltför stora besvär. Tyvärr kräver den mycket kraftiga besvärjelser som PERMANENS och NEXUS, men resultatet blir sedan därefter: en "evigt" fungerande tjänare.

Nattulv

Nattulven är ett bra exempel på vad en nekromantiker med färdigheten Fältskär (hantverk) kan åstadkomma med några besvärjelser (ANIMERA DÖD, KONTROLLERA ANDAR och PERMANENS). Nekromantikern specialdesignar en varelse av döda kroppsdelar och ger den sedan liv som odöd. Tyvärr är forskningen kring detta område mycket svår och ytterst riskabel, några försök med människodelar har nyligen gjorts i kombination med en metod att utnyttja blixtens kraft. Nattulven ger ett ypperligt bra resultat de gånger då experimenten inte slutar med en katastrof.

Peryton

Perytonen är en av de mest förunderliga odöda som existerar. En peryton är en slags kroppslig vålnad av en drunknad sjöman som har fått formen av en jättelik gam med hjorthuvud som odöd! Den är dessutom grön och blå och besitter förmågan att inte skadas av fysiskt våld. Den mörkrets gud som skapade perytonen måste ha haft som avsikt att plåga de drunknade sjömännens själar genom att sätta vingar på dess odöda form. Varför? Det vete gudarna! Perytonen som odöd är dock en varelse som nekromantikern sällan ägnar någon större tankemöda (men det finns en liten nekromantiakademi i Erebos som har perytoner som specialinriktning).

Skelett

Skelettet är den vanligast förekommande typen av odöd. Den är förhållandevis enkel att skapa, man behöver inte gräva upp nyligen begravda döda eller leja någon flåbuse att skaffa en bra kropp. Skelettet luktar dessutom inte lika mycket som en halvrutten zombie, och det är mycket smidigare än en sådan eller en stapplande mumie. Skelett är ypperliga tjänare och vakter och kan användas för evigt om man bara lägger PERMANENS och NEXUS vid skapandet. I Kardien ligger en medelstor akademi med animerade skelett som specialitet. Akademin, som ligger väl dold på ett hemligt ställe, betjänas av ca 200 skelett.

Spöke

En förhållandevis vanlig odöd är spöket. Det finns ett flertal typer av spöken — både naturliga och skapade — där Monsterbokens variant är den vanligaste. En nekromantiker kan skapa ett spöke med SPÖKDRÅP.

Vampyr

Vampyren är den riktigt klassiska odödingen. De flesta vet hur den fungerar, den dricker blod, förstörs av solljus, kan inte korsa vatten, räds goda symboler, med mera. Men vad inte alla vet är att vampyren existerar i många olika arter. Det finns en typ som lever under vattnet, en typ som endast kan leva på 1000 meters höjd och det finns vampyrer som inte berörs det minsta av vare sig vitlök eller solljus men som inte tål alkohol eller kan utstå vacker sång och musik.

Zombie

Zombien är en mycket nyttig odöd, då den kan sköta en nekromantikers vardagliga sysslor. De duger också bra som väktare och livvakter, men en nackdel är att de förmultnar. Detta kan dock dämpas med hjälp av örtsalvor eller magi.

Röstmagikern

Dvärgarna är inte kända för att vara särdeles fallna för det magiska. Det är väl därför som det inte är särskilt förvånande att just röstmagin, eller disharmonismen, är dvärgarnas bidrag till familjen av magiskolor. Röstmagin hör samman med harmonismen och elementarmagin. Det är elementarkrafter som släpps lösa när röstmagikern ropar fram sin besvärjelse, men liksom harmonisten är han införstådd med ordningens principer, de så kallade sfärernas harmonier. Till skillnad från harmonisten åstadkommer han sin effekt genom ett medvetet brott mot det harmoniska jämviktsläge och den samklang med naturen som harmonisten uppnår med sin sång och musik. Harmonismen är ett alviskt påfund, vilket mycket tydligt visar på skillnaden i de båda folkslagens kynne.

"Disharmonister" är harmonistens föraktfulla benämning på de dvärgiska röstmagikerna. Själva föredrar de att stolt kalla sig för "bergsprängare".

Hur blir man då röstmagiker? Det är inte ett krav att du måste vara dvärg, men för att kunna bli antagen i en röstmagiakademi måste du kunna övertyga dvärgarna om att du är värdig (vilket betyder att du har minst FYS 14, annars räcker inte lungkapaciteten till för besvärjelserna), och att du kan visa intresse för, och gärna någon kunskap i, något av de hantverk som dvärgarna skattar högst: smideskonst, gruvbrytning, finmekanik och så vidare. Kravet på minst FYS 14 gäller alla som vill bli röstmagiker.

Utseende och värderingar

Röstmagikern är en oerhört stolt och självmedveten typ. Genom sin styrka och intelligens — och sin genomträngande stämma — tar han lätt över varje tillställning. Han syns och hörs och älskar att visa vad han är. Röstmagikern har normalt en mycket hög och ansedd ställning bland dvärgarna, även om hans folkfränder mer än en gång har muttrat över personer som har låtit saker och ting stiga dem åt huvudet.

Som om det inte var nog med att vara den som låter mest, så har en mycket speciell klädstil utvecklats bland röstmagikerna. Plaggen är nästan uteslutande svarta, och består helst av läder med diverse metallbeslag. Rustningar som bärs av röstmagiker är så gott som alltid av nitläder.

Typiska livsmål för en röstmagiker är:

Berömmelse: En röstmagiker som inte är vida känd är en nolla!

Den starkes rätt: Och ju starkare desto bättre.

Egoism: Dvärgar är normalt rätt egoistiska, en stingslig röstmagiker får vilken normal dvärg som helst att framstå som ett under av osjälviskhet. Det är inte så att de skulle vara särskilt onda eller så, bara väldigt, väldigt självupptagna.

Konservatism: Alla dvärgar hyllar det bestående.

Rikedom: Näst berömmelse är pengar det bästa som livet kan ge.

Stolthet: Röstmagikern känner sitt värde, och vet att han uppskattas i det dvärgiska samhället.

Stridsära: Det här går knappast att skilja från berömmelsen och stoltheten, det är ju faktiskt den som är grunden till mycket av det andra. Röstmagikern är inte bara en trollkarl — han är också en krigare, om än inte alltid med yxan i hand.

Ett livsmål som dock inte är särskilt intressant är Makt. Röstmagikern vill gärna omge sig med en beundrande skara, men han är inte lika tänd på att styra och ställa.

Magin och samhället

Det finns ett par akademier som lär ut röstmagi. Den mest kända ligger i Tarfatbergen, en utlöpare till Nidabergen norr om Berendien, en annan finns i den stora bosättningen i Grynnerbergen.

Röstmagikerna åtnjuter stor respekt i samhället, något som skiljer dem från de flesta andra magiker. Det de praktiska dvärgarna främst ser på är röstmagikerns nyttighet. Flera av besvärjelserna är mycket användbara i gruvdriften och för utforskandet av grottgångar, till exempel KARTLÄGGA och SIGNAL. Andra besvärjelser används mot de svartfolk som delar underjorden med dvärgarna, till exempel HALT, BEDÖVAD, STRIDSROP, RÖSTPROJEKTIL och GASTSKRIK.

Färdigheter

Nyttiga färdigheter för en röstmagiker är normalt de som är användbara för krigare och äventyrare i underjorden. God kännedom om Geologi är mycket viktigt, då ett högt och splittrande skrik på fel plats kan betyda att taket rasar in på något olämpligt ställe, till exempel rakt ovanför magikern. Geologi

ger magikern kunskap om förkastningar och annat som är bra att veta.

Egenheter

En röstmagiker råkar inte ut för särskilt många egenheter — det dvärgiska kynnet är så stabilt att det klarar av rätt stora påfrestningar innan något brister. Människor som är röstmagiker börjar dock efter ett tag att tänka mer som en dvärg än en människa — öppna platser blir obehagliga, havet betraktas med misstro och rädsla, en känsla av trygghet upplevs var gång man befinner sig i underjorden. Hur du och din spelledare löser de här frågorna är något ni får diskutera er fram till. Om magikern inte klarar ett normalt PSY-slag för vart femte FV i röstmagi han skaffar sig börjar han utveckla dessa dvärgiska drag. Om han misslyckas mer än en gång börjar förändringarna att galoppera — magikern kommer faktiskt att betrakta sig själv som en dvärg, en storvuxen sådan, förvisso, men en dvärg. Detta kan leda till en något annorlunda rollperson.

Spiritisten

Spiritister använder sina besvärjelser till att kommunicera med och utnyttja andar av olika slag. Det är deras enda gemensamma nämnare. De kan vara primitiva medicinmän i djungeln, de kan vara sofistikerade hovtrollkarlar, dedikerade kunskapsfixerade åldringar i djupa källare eller vidskepliga gamla tanter i små byar. Det finns inga typiska spiritister, vilket är anledningen till att de inte får någon längre kommentar här.

Stavmagikern

Stavmagin är en uråldrig och exklusiv väg som få magiskt begåvade personer har vågat ge sig in på. De som har lyckats är å andra sidan mäktigare än många av sina stavlösa kolleger. Misslyckas en sökande med det speciella inträdesprovet till Stavmagikerakademin är han tvungen att i alla fall bli en 'tlawd heb iaith' (stavlös stackare), som stavmagiker kallar övriga trollkarlar.

En stavmagiker som lär sig andra skolor måste göra detta genom Stavmagins väg. Detta innebär att han alltid måste ha mycket högre FV i Stavmagi än i någon annan skola och att han måste lägga andra skolors besvärjelser genom sin stav för att kunna utnyttja maximal kraft.

När en stavmagiker lägger besvärjelser uttalar han bara ord, han viftar aldrig med armarna, eller som han ser det: 'Nag ach tlawdiau heb iaith achrofynt mar yochliau!' (Bara stavlösa stackare beter sig som fånar!).

Utseende och klädsel

Den klassiske stavmagikern ändrar stil med årens gång. Som ung är han ofta den kraftige effektive trollkarlen i färggrann, rikt utsmyckad dräkt och fladdrande mantel som stolt marscherar i täten med sin stav och uträttar märkliga ting med hakan i vädret och ett pannband av guld som gnistrar i solen. Som gammal förvandlas han lätt (men inte alltid) till den böjde åldringen med långt skägg, klädd i böljande fotsid tunika och omfångsrik kappa att svepa om sig, i bleka oansenliga färger. På huvudet har han nu en hög spetsig hatt. Hans kläder är vanligen slitna och urblekta, men inte trasiga.

Beteenden och värderingar

Den klassiske stavmagikern är fixerad vid sin stav och ofta vetenskaplig till sin attityd. Det är viktigt för honom att ha makt och påverka sin omgivning, men han använder ofta makten för att gynna någon annan än sig själv. Till exempel i någon berömd furstes tjänst eller för att tjäna högre ideal. Merlin till exempel tjänade Arthur troget, Gandalf tjänade Valar. Men det finns också exempel på stavmagiker som endast samlar makt för sin egen skull, vilket ofta blir fallet ju mäktigare de blir. Makt korrumperar som bekant. Dessutom får många äldre trollkarlar bimotiv som deras eventuella herrar endast kan gissa sig till.

Eftersom stavmagikerns stav är så avslöjande föredrar han inte sällan att smyga i samhällets utkant utan att bli sedd när han färdas ensam. Detta innebär dock inte att alla män med stora stavar är trollkarlar, vilket de flesta äventyrare någon gång fått erfara.

Typiska livsmål för stavmagiker är följande:

Egoism: Eftersom bandet mellan stavmagikern och hans stav är så starkt tenderar vissa trollkarlar att negligera alla andra varelsers väl och ve.

Frihet: Stavmagiker är över lag benhårda när det gäller att slå vakt om sitt självbestämmande. De tjänar gärna andras syften, men enbart av fritt val. Detta livsmål utsträcker sig emellertid sällan till att gälla även andra människors rätt till frihet.

Kunskap: Med sin stav lär sig stavmagikern behärska den omgivande naturen.

Makt: Detta är ett livsmål för 95% av alla stavmagiker, antingen i dess godhjärtade form (vilket faktiskt verkar vara vanligast) eller i dess hårdhjärtade form.

Stolthet: Detta är av naturliga skäl ofta ett livsmål för de magiker som själva anser sig tillhöra både en av magins äldsta och mest kraftfulla vägar.

Staven

Staven är allt för en stavmagiker. En stavmagiker måste få sin stav av en lärare och genomgå en ritual i vilken han binder kraft i staven. Skulle staven förstöras förlorar magikern denna kraft och kan först efter några år få en ny stav, alternativt satsa på en annan skola om han överhuvud taget överlever förlusten av sin stav. Det värsta som kan hända en stavmagiker är ändå att han blir av med sin stav utan möjlighet att förstöra den, för då är hans magiska förmåga kraftigt vingklippt. En stavmagiker kan nämligen inte ha två stavar på en gång, eftersom den kraft som finns bunden i hans första stav inte är lös i etern och tillgänglig för honom.

Stavmagiker döper ofta sina stavar, som nästan alltid är i polerat ädelträ, gärna mahogny eller ebenholts. Det har berättats om stavar i elfenben och till och med kristall, men det lär vara omöjligt att binda stavkraft i metall. En stavmagikers stav är också ordentligt tilltagen, men inte absurt lång. Det finns nämligen en viss minimi- och maximilängd för staven om den ska kunna kanalisera trollkarlens magi. I allmänhet är staven någon eller ett par decimeter kortare än magikern själv. Eftersom staven är laddad med stark magisk kraft krävs det magi för att förstöra den, oavsett vilket material den är tillverkad av. Även om staven i sig aldrig är metallisk händer det ibland att den är skodd med metallbeslag i guld, brons eller silver. Även andra metaller förekommer (men naturligtvis aldrig järn!).

Magiprovet

När den förhoppningsfulle magiaspiranten gör sitt extra inträdesprov för att bli just stavmagiker slår han som bekant ett normalt PSY-slag. Om han därvidlag skulle fumla respektive slå ett perfekt slag uppstår vissa sidoeffekter:

Fummel

1 Aspiranten förvandlas till en stav av lämplig ädelsten att användas som stav åt en annan mer lyckligt lottad stavmagiker. Det finns inget sätt att förvandla den olycklige tillbaka igen.

2 Aspiranten åldras oåterkalleligen 2T20 år.

3 Aspiranten drabbas av magisk överbelastning och kan aldrig mer bli magiker.

4 Den avspisade aspiranten grips av ett outplånligt hat till stavmagiker och går bärsärkagång mot en stavmagiker så fort han får syn på en för resten av sitt liv.

Perfekt

1 Den nyblivne stavmagikern får en inspirationskick av provet och får 10 erfarenhetspoäng att lägga på besvärjelser.

2 Den nyinvigde stavmagikern visade framfötterna i inträdesprovet och får 15 ep att använda till besvärjelser.

3 Den lycklige stavmagikern är ett riktigt framtidslöfte och får 20 ep att köpa besvärjelser för.

4 Den nyblivne stavmagikern spås av mästarna att bli en av de främsta. Han får 30 ep extra att spendera på besvärjelser och dessutom en väldigt kraftfull stav med 1T3 extra PSY-poäng i. Akademins främste stavmagiker erbjuder den nyblivne plats som elev.

Spiritus Familiaris

Som tjänsteandar brukar stavmagiker föredra djur som kan sitta på toppen av deras stav, vilket vanligen innebär halvstora fåglar. Populärast är korpar och trastar samt, längre söderut, papegojor. En och en annan uggla har också setts pryda stavmagikers stavar.

Kungen av Vendhyen var döende. Tempelgonggongerna ljöd och trumpetsnäckorna skallade under hela den kvävande heta natten. Larmet gav ett svagt eko i det guldsmyckade gemaket där Bhunda Chand kämpade på det sammetsklädda podiet. Svetten glänste på hans mörka hud, fingrarna grep krampaktigt om det guldbroderade tyget under honom. Han var ung, inget spjut hade rört vid honom, inget gift hade lurat i hans vin, ändå svällde de blå ådrorna vid hans tinningar och ögonen var uppspärrade som av dödens närhet.
Ur Conan äventyraren av Robert E Howard

Symbolisten

De flesta symbolister hyser en kärlek till skrifter, teckningar och symboler. Emellertid är symbolismen så pass mångsidig att symbolisterna inte har så många andra gemensamma drag. Symbolism kan användas till mycket och drar därför till sig många olika användare. Två av de mer spektakulära användningsområdena är dock stöld och krig. Att använda symbolism för att berika sig på andras bekostnad diskuteras under färdigheten Undre världen nedan.

Anledningen till att symbolism är intressant i krig är att symbolen påverkar alla som ser den. Detta innebär att man under goda omständigheter kan påverka många personer. Visserligen kan man även uppnå detta med krigsmagi, men med symboler kan man klara av det till mindre PSY-kostnad.

Exempel: En symbolist vars borg är under belägring har varit försiktig nog att teckna en stor BLINDHETs-symbol på utsidan av borgportalen med en färg som gör den svår att upptäcka. När nu fienden samlas för att slå in porten aktiverar han symbolen och spenderar en effektgrad på att låta den lysa. När något plötsligt börjar lysa på portalen gör de flesta misstaget att titta dit (de visste inte att det var en symbolists borg de anföll). Mer än halva styrkan vid porten är nu förblindad, panik följer (vad är det som har hänt? kommer trollkarlen att förblinda resten av styrkan om några sekunder?), trupperna flyr och lämnar kvar sin dyrbara belägringsutrustning. Fiendens befälhavare tänker nog efter två gånger innan han skickar ut nya trupper mot symbolisten.

Den här situationen var mycket gynnsam för symbolisten. Normalt är det svårt att arrangera så att en stor del av fiendens trupper, men ingen av ens egna, ser symbolen. I försvarsstrid i borgar är det förhållandevis enkelt, men det förutsätter att man antingen har gott om tid och kan rita många symboler eller också att man har en god idé om var fienden kommer att anfalla.

I strid på slagfältet har man försökt använda symboler skrivna på tyg, som bärs ungefär som dagens



protestbanderoller av soldaterna i de främsta leden. När fienden är tillräckligt nära aktiveras symbolen av en symbolist bland trupperna alternativt av LADDNING. Dessvärre är det ganska lätt att genomskåda deras avsikt när de tar fram en "banderoll". Den motmanöver man brukar ta till är då att säga åt trupperna att inte titta på "banderollen". Sedan skickar man fram en bågskytt för att sätta några pilar i "banderollen". Kom ihåg att minsta skavank i symbolen, såsom en reva orsakad av en pil, gör den oanvändbar. Detta är den stora nackdelen med tygsymboler i fält; en enkel reva, och en sådan uppstår nog så lätt på ett slagfält, kan förstöra symbolen.

En mindre uppenbar metod är att dölja en symbol på ena sidan av en fana. Dessvärre är det inte så många som tittar på fanan och dessutom kan den inte göras alltför stor utan att fienden fattar misstankar.

Färdigheter

Följande färdigheter är särskilt viktiga för en symbolist:

Läsa/skriva modersmål: Praktiskt taget ett måste för alla magiker.

Drakspråk: Detta är inte bara ett praktiskt språk att beskriva besvärjelser med och standardspråket på magikergillets möten. Det är även symbolismens källa och oundgänglig om man vill forska fram nya symboler. Man får addera halva sitt FV i drakspråk till sin chans att lyckas forska fram en symbol (se reglerna om magisk forskning). Utan färdighet i drakspråk kan man över huvud taget inte forska fram någon ny symbol eftersom man inte vet vilket begrepp ur drakspråket man skall utgå ifrån. (Kom ihåg att alla tecken i en symbol representerar ett begrepp i drakspråk.)

Hantverk vävnad: Att gömma en eller flera symboler i ornamentiken på kläderna är en ploj som torde överraska även den som vet att man är symbolist.

Hantverk finsnickeri: Ett annat sätt att gömma symboler på oväntade ställen, mindre uppenbart men också mindre bärbart än att gömma dem i kläderna

Taktik: Under vissa omständigheter kan symbolism i krig vara mycket effektivt och därmed mycket lönande för magikern. Detta förutsätter dock kunskap om militära principer och hur man kan använda symbolismen på slagfältet.

Undre världen: Dessvärre är magistudier dyrt och ibland måste man ta till mindre trevliga metoder för att få ihop till studiematerial, laboratorium, lärare eller dylikt. En sådan metod är att sälja sina tjänster till undre världen. Symboler som GLÖMSKA, BLINDHET och i synnerhet VÄNSKAP är utmärkta hjälpmedel vid stöldräder. Kan du dessutom symbolen KRAFT behöver man inte ens vara i närheten när stöldräden utförs. Mycket praktiskt eller hur?

Emellertid är det varken lätt eller riskfritt att kontakta och umgås med undre världen. Därför är kunskap om den ett måste om man tänker tjäna pengar på det här sättet.

Drakspråket – ordens magi

"'Tis but thy name that is my enemy;
Thou art thyself not a Montague.
What's a Montague? It is nor hand, nor foot,
Nor arm, nor face, nor any other part
Belonging to a man. O! be some other name:
What's in a name? that which we call a rose
By any other name would smell as sweet;
So Romeo would, were he not Romeo call'd
Retain that dear perfection which he owes
Without that title."

Romeo och Julia, Akt II scen 2 av William Shakespeare

Drakspråket har alltid varit ett mysterium för de lärde.

För det första finns magi själva språket. Bara genom att säga ett till synes trivialt ord (i varje fall i översättning) kan man uppnå magiska effekter. Det mest kända exemplet på detta är presh-taana, "sann återgivning av verkligheten".

Nämner man det ordet och därefter ett tal, måste man hålla sig till sanningen i det nämnda antalet meningar om man talar drakspråk. Detta gäller dock bara bokstavlig sanning.

Det finns en del andra ord som kan användas på liknande sätt som presh-taana. Dessa ord kostar ingen PSY att använda, men kan endast begränsa talarens handlingsmöjligheter. Således är de nästan bara intressanta att använda vid förhandlingar med personer som kan drakspråk.

För det andra upptäckte magikerna att ju fler trollformler man forskade fram desto tydligare framstod det att drakspråket lämpade sig osannolikt bra för att beskriva magiska effekter och skeenden. När magikerna lite bättre började förstå vad det egentligen var de sysslade med, kunde de även märka att den världsbild som växte fram med ökade kunskaper om hur magi fungerar överensstämmer helt med den världsbild som präglar drakspråket.

Kort sagt: drakspråk är det naturliga "magiska" språket.

Av detta skäl och genom vissa legender tror flera trollkarlar att allt levande har sitt "sanna namn" på drakspråk. Detta namn skall vara en fullständig beskrivning av varelsens sanna jag — preshàshn. Drakarnas ord för någons "ego" (översättningen haltar), àshn, betyder också "namn".

Vad ska det vara bra för?

Dessvärre visade det sig mycket svårt att använda drakspråkets magi. Språkets magi är svårtämjd och har en tendens att vända sig mot sin användare. Därför kunde trollkarlarna inte använda drakspråkets magi direkt utan måste använda ett icke-verbalt medium. Det finns två olika metoder som baserar sig på två olika medier.

Drakmagins medium är tankar. Genom att tänka på drakspråk kan man göra dess magi hanterbar. För drakar är detta fullkomligt naturligt. Därför kan de också lära sig drakmagi helt utan lärare. Det går visserligen mycket långsamt med mänskliga mått mätt, men drakar har gott om tid.

Symbolismens medium är symboler. Varje tecken i symbolistmagin motsvarar ett begrepp i drakspråket. Kunskaper i drakmagi är ett måste för den som vill forska fram nya symbolismbesvärjelser.

Eftersom båda (liksom mentalismen och illusionismen) har sitt ursprung i drakspråket finns det flera likheter mellan drakmagi och symbolism. Båda angriper subtilt det undermedvetna sinnet, precis som mentalismen och, framför allt, illusionismen. Mentalismen arbetar dock huvudsakligen med att öka och förändra kroppens och sinnets prestanda, vilket inte är lika vanligt i symbolismen och nästan omöjligt att åstadkomma med drakmagi. Illusionismen har å sin sida mer med den rena drakmagin att göra vad gäller typ av besvärjelser och tillvägagångssätt än symbolismen, men när illusionisten enbart försöker lura sinnena, tar drakmagikern kontroll över dem.

Skillnaden mellan drakmagi och symbolism ligger i tillvägagångsättet — kanalen. Drakmagin arbetar direkt genom tankar medan symbolismen måste ha ett konkret medium.

Denna fundamentala skillnad innebär att man inte har någon nämnvärd nytta av att kunna drakmagi om man vill lära sig symbolism och vice versa. Regeltekniskt räknas de som två olika magiskolor. Både symbolisten och drakmagikern har dock nytta av att kunna drakspråk.

På basis av dess skillnader och likheter har man länge diskuterat om man skulle räkna symbolismen och drakmagin som olika magiskolor eller kalla dem båda för drakspråksmagi. Eftersom skillnaderna tycktes mer frapperande än likheterna räknade man dem länge som två olika skolor.

Våren 490 e.O. lyckades dock den inflytelserike och karismatiske magikern Lezàhlin få magikergillet att acceptera att magiskolorna var 13 till antalet. Lezàhlins underlydande, Mandàvar Pansarnäve, ålades därför att försvara denna förening av delvis motsägelsefulla element. Denna uppgift klarade han så galant att det är få som ifrågasatt föreningen sedan dess.

Odöda

I en spelvärld konfronteras rollpersonerna ofta av odöda varelser. Men vad är odödhet? Hur fungerar en odöd varelse kroppsligen och själsligen? Dessa och andra frågor kommer att besvaras i detta kapitel. För att tillfullo kunna använda det här avsnittet behöver du ha Monsterboken och Monsterboken 2.

Översikt

Det finns huvudsakligen fem olika släkten av odöda med skilda egenskaper och förmågor: andar, gastar, kroppsliga odöda, likätare och magiska odöda. Vissa särfall existerar också, t ex är dödsängeln tekniskt sett en odöd, men den är så speciell att den faller utanför denna beskrivning.

Vissa saker är gemensamma för alla odöda. En odöd varelse står vid sidan av de naturlagar som styr levande varelser. Naturen är så uppbyggd att en varelse (undantaget älvfolk) ska födas, leva och dö för att sedan bege sig till Dödsriket. Den odöde lämnar denna väg och bryter sig ut ur livets mönster. Den odödes kropp (eller motsvarighet) är död, men drivs av själsliga eller magiska energier i sin fortsatta funktion, vilka förorsakar förändringar av grundegenskaperna. Konsekvenserna blir givetvis stora. Den odöde är isolerad från de levande av en oöverstiglig psykologisk barriär och kan aldrig ha normala, positiva relationer med dessa.

Om den odöde har blivit odöd av egen vilja, t.ex. en gast, eller genom sjukdom, t.ex. en vampyr eller en likätare, är han helt inriktad på att skydda och gynna sig själv, utan hänsyn till konsekvenserna för andra. Han är så isolerad från de levande att deras motiv och tankesätt är främmande för honom. Känslomässigt är alltså en sådan odöd stympad, då hans livsinställning präglas av utpräglad egoism och skräck för att den odöda existensen ska upphöra. Han vet ju inte vad som kommer att hända efteråt. I fallen vampyr och likätare har den sjukdom som förvandlade personen till en odöd, också förändrat hans personlighet och gjort honom paniskt rädd för att "dö".

Om personen däremot har blivit odöd på annat sätt, t.ex. genom en förbannelse, så söker han dödens frid. Det naturliga livet har upphört och det är plågsamt för personen att tvingas vara kvar i världen mot sin vilja, men förbannelsen förhindrar den



odöde att förinta sig själv och på detta sätt uppnå evig vila.

Älvfolk kan inte bli odöda, eftersom deras öden är så intimt sammanlänkade med livet. Deras själar reinkarneras ständigt och lämnar aldrig världen (MB2). Odödheten strider så fullständigt mot deras natur att den inte kan drabba dem. Alla andra människoliknande varelser kan bli odöda.

En odöd kropp bevaras, men förändras inte. De normala livsprocesserna har ju upphört. Sålunda kan en odöd inte förbättra sina grundegenskaper. (Detta inkluderar magikers PSY-förbättring. Däremot kan den återvinna förbrukad PSY på normalt sätt.) Deras maximala värden är de som varelsen fick när den omvandlades till odöd. Alla hjältepoäng och hjälteförmågor försvinner omedelbart, då de är positiva egenskaper som är förknippade med livet. Kroppen har ingen ämnesomsättning, så den odöde behöver inte andas, äta, dricka eller sova. Dess hjärta slår inte och dess blod har slutat flöda. Det är därför en odöd inte påverkas av utmattning, droger, gifter eller sjukdomar.

Eftersom kroppen inte kan förändras, kan den inte heller läka skador. Enda möjligheten för en odöd att läka kroppsskador är genom magi (se dock gastar för vissa undantag). Besvärjelsen HELA har ingen effekt på en odöd; den är en animistbesvärjelse som påskyndar läkning. Istället läks odöda, utom gastar, av ANIMERA DÖD (1T10 KP per effektgrad). En vampyr kan dessutom läkas i sin kista. Då utnyttjar han den livsenergi som finns i hans offers blod. Av denna anledning är det viktigt för en odöd att samarbeta med en nekromantiker eller själv vara kunnig i denna skola.

Gastar och kroppsliga odöda kan förbättra sina nuvarande besvärjelser (under förutsättning att det rör sig om en magiker) och lära sig nya, liksom färdigheter, när de är odöda. Vissa av dem har dock stora begränsningar när det gäller vilka färdigheter de kan använda. T.ex. kan en kummelgast inte hantera fysiska föremål. En odöd magiker kan inte använda animism- och harmonismbesvärjelser, eftersom dessa är helt främmande för det odöda psyket. Övriga odöda kan inte förbättra sig på något sätt.

En odöd får sina sinnen förbättrade. Hörseln blir mycket skarp och den får förmågan att bokstavligen se i mörker. Genom synen är den kapabel att uppfatta omgivningen oavsett ljusförhållanden. Den kan även se obehindrat i rök och magiskt mörker.

Vidare kan en odöd inte bli uppskrämd och behöver därför aldrig slå på skräcktabellen. Däremot kan den känna rädsla av andra skäl, t.ex. när den inser att den håller på att förintas.

När en magiker blir odöd kommer hans spiritus familiaris att lämna honom, eftersom deras kontrakt har löpt ut. Magikern är ju inte längre levande. En odöd kan inte skaffa sig en spiritus familiaris.

Odöda rollpersoner

En spelledare kan hamna i den situationen att en spelares rollperson blir en odöd. Detta vållar givetvis problem. Om rollpersonen har blivit gast, kroppsligt odöd, likätare eller nattulv har han kvar sin rörelsefrihet och fria vilja och kan därför fungera i spelet. Om han däremot har blivit magisk odöd av annan typ eller ande saknar han antingen fri vilja eller rörelsefrihet, och kan därför inte fortsätta som aktiv i spelet. Därför tar vi bara upp det första av dessa två fall i vår diskussion.

En odöd rollperson står inför vissa problem. Hans utseende, undantaget om han blir vampyr, kommer att förändras och göra det omöjligt för honom att visa sig öppet på allmän plats. Solljus, heliga symboler och annat kan i vissa fall skada honom, försämra hans prestationsförmåga eller begränsa hans handlingsfrihet på olika sätt. En vampyr eller likätare har matbehov som ingen levande varelse uppskattar. Alla goda makters tjänare kommer att hata honom och försöka förinta eller driva bort honom.

Hans personlighet förändras, och den egoism som präglar hans beteende kan vara ett hot mot hans kamrater. Om de är förnuftiga kommer de därför att vara misstänksamma mot honom. Dessutom kan samarbete med en odöd medföra problem för dem i det samhälle där de lever. Hur tror du att stadsvakten kommer att reagera om de upptäcker att du låter en vampyr bo i din källare?

Odödheten har en del fördelar. Många grundegenskaper förbättras ordentligt. Den odöde befrias från vissa kroppsliga behov och blir immun mot många faror som hotar en levande varelse, t.ex. drunkning. Vissa odöda kan överhuvud taget inte skadas av fysiskt våld.

Genomgång av släktena

Andar

Detta släkte omfattar spöken (MB) och lyktgubbar (MB2). De saknar fast kropp och visar sig som skimrande icke-materiella gestalter. De kan därför inte skadas av fysiskt våld och de har förmågan att förflytta sig obehindrat igenom fasta föremål. Andar är normalt bundna till platsen för sin död, och kan inte färdas mer än kanske 40-50 meter från den.

Hur en person blir ande: När en person dör en död i hat och vrede kan hans själ hemsöka en plats som ande. Sker det i ett träsk blir han en lyktgubbe, och om det sker på fasta marken blir han ett spöke. Chansen varierar mellan 1xPSY% och 3xPSY% enligt SLs bedömning av känslans storlek. En person kan bli ett spöke om han dör med något mycket viktigt oavslutat (SLs bedömning). Då kommer han att hemsöka sin dödsplats tills detta har klarats upp och han får dödsrikets frid.

Med hjälp av besvärjelsen SPÖKDRÅP kan en nekromantiker försöka få en person att bli spöke. Se besvärjelsen för ytterligare förklaring.

Gastar

Inom denna grupp finner man dödsgast (MB2), kummelgast (MB2) och mörkergast (MB2). En gast har lyckats manifestera sin ande i en fast form och har därför en fysisk kropp, skapad av dess psyke. Det är därför kroppens KP är lika med dess PSY-värde. Detta innebär att om en gast kastar besvärjelser sjunker också dess KP och om dess kropp skadas och förlorar KP, sjunker dess PSY. När den sedan återvinner PSY, återfår den KP. Gasten kan alltså läka sig själv. Den fysiska kroppen gör det omöjligt för en gast att passera genom fasta föremål, till skillnad från andar.

Det är dock endast dödsgasten som har lyckats manifestera sig tillräckligt mycket för att få en helt solid form. De andra är fortfarande immateriella och har svåra problem att hantera fysiska föremål.

Hur en person blir gast: När en person dör och upplever att han fortfarande har något mycket viktigt kvar att göra i världen eller om hans personlighet är maktlysten, brutal och egoistisk (allt enligt SLs bedömning) kan han försöka bli en gast. Chansen är lika med (PSY i levande skick + FV i Nekro-



manti)%. Om detta lyckas reser sig själen i gastform ur den döda kroppen, som ligger kvar. Kroppen är ett vanligt lik, utan några speciella egenskaper, och gasten är inte beroende av den för sin odöda existens.

En nekromantiker kan också försöka tillkalla en viss persons själ från Dödsriket med hjälp av ritualen FRAMMANA GAST.

När gasten har visat sig i världen, oavsett sättet den har uppstått på, ska SL slå 1T100 + gastens PSY i levande skick + gastens FV i Nekromanti. Om resultatet är 01-50 blir det en kummelgast, 51-75 en mörkergast och 76 eller mer en dödsgast.

Kroppsliga odöda

Här hittar man dödmanshand (MB2), dödsriddare (MB2), gasthäst (MB2), mara (MB2), peryton (MB2) och vampyr (MB). Dessa varelser har kvar hela eller delar av sina ursprungliga kroppar, om än i förändrad form.

Vampyrens kropp är i ett sådant skick att den kan röra sig bland de levande utan att bli upptäckt. I gengäld har den en egenartad svaghet. Den måste konsumera livsenergi i form av blod från levande varelser för att kroppen ska fortsätta fungera.

Alla dödsriddare har automatiskt förmågan ANIMERA DÖD S19 och lägger den som besvärjelse, inte som ritual. Men de kan bara använda besvärjelsen för att skapa banemän. När dödsriddaren lägger besvärjelsen kräver den en effektgrad för varje dygn sedan personen dog.

Hur en person blir kroppsligt odöd: Detta varierar mycket på grund av vilken typ av odöd det rör sig om. Vampyrism smittar genom vampyrbett, vilket beskrivs i Monsterboken. En dödsriddare uppstår när en nekromantiker utför ritualen FRAMMANA DÖDSRIDDARE.

En person kan bli dödmanshand, mara eller peryton om han dör en neslig eller grym död och samtidigt befinner sig i ett tillstånd av stark vrede (enligt SLs bedömning). Chansen att bli dödmanshand är 2xPSY%. Maror är alltid kvinnor. Chansen är 1xPSY%. Endast personer som har dött till havs kan bli perytoner. Chansen är 1xPSY%.

Hur en häst blir odöd: Om en hästägare blir dödsgast eller kroppsligt odöd och han och hans häst är mycket fästa vid varandra (enligt SLs bedömning) har hästen 2xPSY% chans att dö av sorg och omvandlas till en gasthäst.

Likätare

Detta särpräglade släkte innehåller endast en varelse: likätaren (MB). Likätaren är ett särfall bland de odöda eftersom den har behållit FYS. Likätaren är ett slags stadium mellan levande varelse och kroppslig odöd, och den har därför kvar fler av sina egenskaper från levande livet; den måste äta, dricka och andas.

Hur en rollperson blir likätare: Detta är en sjukdom som sprids genom likätarbett och beskrivs i Monsterboken.

Magiska odöda

Denna olyckliga skara innehåller baneman (MB2), mumie (MB), nattulv (MB2), skelett (MB), tupilak (se besvärjelsen ANIMERA TUPILAK) och zombie (MB). Dessa varelser har animerats av en magiker och är normalt slavar under dennes vilja. Nattulven är den ende som har fri vilja, eftersom magikern har låtit ett spöke ta boning i varelsen, utan att kunna förslava den. De övriga är en slags robotar som utför sina order till punkt och pricka, utan förmåga till egna initiativ. Skelett, zombier, tupilaker och mumier saknar helt själar, då de ursprungliga sedan länge har begivit sig till Dödsriket. Deras PSY är en produkt av den ritual som animerade deras kroppar. Nekromantiker har därför inga betänkligheter mot att använda sådana varelser som slavar. En banemans själ har däremot helt förslavats av den dödsriddare som skapade den.

Hur en person blir magiskt odöd: En nekromantiker kan animera en död person. Olika tillvägagångssätt och förmultningsstadier hos kroppen leder till olika typer av magisk odöd. Banemannen animeras av en dödsriddare.

Havsgast

Havsgastarna hör till den grupp av odöda som kallas gastar. En havsgast har materialiserats så mycket att den har fast form och kan utföra sina sysslor ombord. Den ser ut ungefär som när den levde, men skimrar med ett blått, kallt sken, så att det är svårt att urskilja dess anletsdrag. Skimret medför också att gasten syns i mörker.

Havsgasten har bibehållit alla förmågor och färdigheter som den hade i levande skick, men kan inte längre använda magi. När nekromantikern frammanar en havsgast måste SL skapa den med hänsyn till vad den sysslade med i livet. Räkna med att

den är kunnig i färdigheter som Sjökunnighet, Simma och Fiska, och förmodligen i några vapen.

Vissa av gastens grundegenskaper har förändrats: STYx1,5, FYS=0, PSYx2, KAR=1. KP är lika med PSY. Den har oförändrad förflyttningsförmåga.

Havsgasten räknas som lägre odöd. Den kan skadas av magi, eld och vapen, men är immun mot alla slags köldbesvärjelser.

En havsgast har kallats från Dödsriket mot sin vilja, vilket kan göra den mycket hätskt inställd mot den nekromantiker som har kastat besvärjelsen. När besvärjelsen löper ut kan gasten antingen återvända till Dödsriket eller stanna kvar i världen för att hämnas på någon den hatar, t ex den magiker som frammanade gasten. Sådant får styras av spelledaren.

(Havsgasten presenterades ursprungligen i Sinkadus nr 11 tillsammans med besvärjelsen SPÖKSKEPP. Se den besvärjelsen för hur havsgasten kan frammanas.)

Gengångare

Trots att det är möjligt för rollpersoner att bli odöda, finns det ingen typ av sådan som är särskilt roande att spela under längre tidsperioder. Antingen skulle man lida av motbjudande behov av näringsintag (t.ex. likätare eller vampyr) eller så skulle man ha ett garanterat förargelseväckande utseende (t.ex. dödsriddare). På detta sätt är en odöd rollperson förhindrad att fungera inom det normala samhället. Situationen är oacceptabel, men därför presenterar vi en särskild typ av odöd, gengångaren, uttänkt för att kunna fungera någorlunda väl i ett normalt samhälle.

22 Bli gengångare (R)

N
Personlig
Permanent

En nekromantiker kan med denna ritual omvandla sig själv till en gengångare, en kroppslig, högre odöd. Om ritualen lyckas dör han omedelbart, men omvandlas till en gengångare och fortsätter att existera i världen.

Om ritualen misslyckas när magikern utför den måste han omedelbart slå en gång på Skräcktabellen (+2 på tärningen) på grund av de skakande upplevelser som han just har genomgått. Vidare reduceras hans PSY permanent med 1T6 poäng. Men han är kvar i livet (om än sur och besviken). Ett nytt försök kan först göras 1T6 dagar senare, när nekromantikern har återhämtat sig.

Grundegenskaper

FYS blir 0 och STY fördubblas. KP beräknas från (STY+STO)/2. PSY kan aldrig förbättras över den nivå personen hade när han blev odöd, men när gengångaren kastar besvärjelser återvinner han de PSY-poäng han förbrukar på sedvanligt sätt. I övrigt sker inga förändringar.

Fördelar

Gengångaren får alla de fördelar som anges för kroppsliga odöda. Vissa kommer dramatiskt att förbättra rollpersonens kapacitet som äventyrare: han behöver inte äta, dricka eller sova och han kan *se* i nästan alla situationer.

Skador

Gengångaren skadas inte av följande: droger, sjukdomar, köld och syrebrist. Han skadas dock av magisk köld.

Gengångaren drabbas inte av de KP-förluster som förorsakas av blödning, eftersom han inte längre har någon blodcirkulation. Han förstörs däremot omedelbart om huvudet, bröstkorgen eller magen blir kritiskt skadad; då bryts nämligen de magiska energier som håller samman hans odöda kropp.

Nackdelar

Gengångaromvandlingen är en irreversibel process. När personen väl har blivit gengångare förblir han en sådan under resten av sin existens. Möjligtvis skulle en barmhärtig gud kunna hjälpa en gengångare att få dö en naturlig död i frid om gengångaren uppriktigt ångrar sitt val, men det skulle vara en maximal generositet.

Gengångaren får alla de nackdelar som anges (läkning av skador, förlust av hjälteskap, spiritus familiaris och vissa besvärjelser).

Vidare förändras gengångarens personlighet. Känslor tillhör livet: kärlek, glädje, entusiasm och liknande, försvagas eller försvinner fullständigt. All könsdrift upphör helt. Gengångaren blir istället en person som är inriktad på sig själv och sin fortsatta existens. Han blir mer egoistisk, pragmatisk och nyttoinriktad, och hans sinnesstämning präglas av en genomgående, mild dysterhet. Följande livsmål är mycket olämpliga för gengångare och andra odöda: Harmoni & barmhärtighet, Kärlek, Naturvän, Ridderlighet och Skämt.

Än är det inte slut på eländet. En mängd levande varelser hatar odöda, t.ex. anhängare till vissa religioner och alla älvfolksvarelser. För dem är odöda en styggelse som skoningslöst ska utplånas från jordens yta och från dem kan gengångaren aldrig vänta sig någon förskoning. Många andra personer har inte någon sådan inställning gentemot odöda, men de avskyr dem ändå. De är rädda för dem, eftersom odödhet för de flesta representeras av gastars och vampyrers brutala och skräckinjagande väsen. Gengångaren måste därför dölja sin sanna natur för sin omvärld och försöka verka levande för att inte dra till sig oönskad uppmärksamhet. Att bli lynchad är ju ingenting att eftersträva; visserligen kan inte gengångaren dö av hängning, men mobben kanske bränner honom istället.

Tänk dessutom på att gengångaren kan angripas med besvärjelsen KONTROLLERA HÖGRE ODÖD. Varje gengångare med självbevarelsedrift kommer nog att uppträda försiktigt i närvaro av skickliga nekromantiker. Den besvärjelsen är farlig...

Igenkänningstecken

Man kan inte se direkt på gengångaren att han är odöd, men en noggrann granskning kan avslöja vissa ledtrådar till hans sanna natur.

Andning

En gengångare andas inte, även om han kan simulera andningsrörelser. Vidare påverkas inte gengångaren av syrebrist, t.ex. vid dränkning.

Blödning

En gengångare blöder inte när han skadas, utan alla sår är torra. Han kan heller inte få blåmärken.

Sömn

Den odöde behöver inte sova, men kan givetvis imitera sömn genom att sluta ögonen och låtsas. Det är dock en mycket långtråkig syssla och de flesta odöda arbetar dygnet runt.

Mat och dryck

En gengångare kan vare sig äta eller dricka något, då matsmältningssystemet har upphört att fungera. Han kan tugga saker och ting, men han kan inte svälja dem.

Växelvarm

Eftersom gengångaren är växelvarm antar han samma temperatur som sin omgivning. Detta kan observeras av de varelser som har mörkerseende (och då ser värmestrålning); värmesyn fungerar dock bara i avsaknad av vanligt ljus.

Den som rör vid en gengångares kropp tycker för det mesta att han är bokstavligt talat dödskall. Sålunda bör han endast skaka hand med folk vid tidpunkter då det är mycket varmt.

Husdjur

Hundar, hästar och andra husdjur tycker inte om odöda och reagererar genom att bli nervösa och illa berörda i närvaro av en gengångare.

Exempel: När gengångaren Fingal av Ols ska bestiga en häst måste han lyckas med ett Rida-kast. Annars blir hästen bångstrvig och upprörd.

Andra odöda

Odöda kan alltid känna igen varandra, så om två gengångare möts inser de omedelbart motpartens sanna natur.

Golem

Golem är en varelse från den judiska folktron. Enligt legenderna skapade den store rabbi Lööw, som levde i Prag på 1600-talet, en varelse av lera som han kunde ge en form av liv. Rabbinens golem hjälpte och skyddade den judiska församlingen i en tid då de utsattes för förföljelser från de kristnas sida. Den golem som presenteras här är ett försök att omvandla detta legendmaterial till något som går att använda i ett fantasyrollspel.

Elementarmagiker har funnit en metod att skapa sig en tjänare ur den döda materien och ge den en form av liv, en golem. Man går tillväga på följande sätt: Först ska någon forma golemens kropp av lera. Detta kräver Skulptering (hantverk) FV B4. Lerkroppens STO bestämmer vilken effektgrad man måste ha på alla de besvärjelser som sedan ska kastas på den. Det krävs en effektgrad per fyra STO. En golems kropp är oftast människoliknande, men man kan ge den en annan form som är mer anpassad till dess syfte. Den kan t ex likna ett fyrfotadjur om den ska användas för att bära last eller ryttare. En golem väger sju BEP per STO. En golem följer samma regler för att bära saker som en människa, men om dess kropp är utformad som ett lastdjurs fördubblas bärförmågan.

När kroppen är färdig ska magikern lägga först lägga en FRAMMANA-besvärjelse för alla de åtta elementarerna. Dessa åtta besvärjelser ska läggas

under varsitt SIGILL. Vidare måste han lägga en BLIXT under ett SIGILL. Alla SIGILLen ska ha samma utlösningsvillkor: de ska utlösas när magikern har fullbordat en HÄV FÖRSTENING. Med en fruktansvärd krafturladdning utlöses då alla de besvärjelser som har lagrats i lerkroppen. Åtta elementarer möts då på samma plats, tillsammans med en våldsam elurladdning. Om alla besvärjelser lyckas har magikern skapat sig en golem, men misslyckas någon blir konsekvensen en kraftig explosion som förintar lerkroppen och förorsakar 2T6 i skada på besvärjaren. Om alla besvärjelserna lyckas blir magins varaktighet permanent.

En golem är fullständigt lojal mot sin skapare, och lyder dennes instruktioner in till "döden". Tyvärr är också en golem mycket dum, så den måste få exakta och klara instruktioner för att inse vad den ska göra. Om SL bedömer att golemen får otydliga instruktioner ska han låta den slå ett normalt INT-slag för att se om den förstår. En golem utför sina order till punkt och pricka och står sedan passiv tills den får en ny order. Om en golems mästare dör fortsätter golemen att existera, men den blir oanvändbar eftersom den inte lyder någon annan. Om den sista order mästaren har givit är formulerad på ett sådant sätt kan varelsen dock fortsätta att agera enligt dessa anvisningar.

En nyskapad golem har inga som helst kunskaper eller färdigheter, utan måste tränas som en vanlig intelligent varelse för att lära sig något. Det första man måste lära den är att tala. En golem har vissa begränsningar i alla färdigheter. När det gäller kategori A kan den inte ha högre FV än värdet i den grundegenskap färdigheten är baserad på.

Exempel: Om en golem har SMI 7 kan den inte har mer än FV 7 i alla SMI-baserade färdigheter.

Detta sätter mycket stora begränsningar på alla INT-baserade färdigheter. I färdigheter kategori B kan en golem högst ha FV 3. En golem kan aldrig lära sig magi i någon form.

En golem är helt immun mot sömn, gift och sjukdomar. När dess KP har nått noll är den sönderslagen och deaktiveras med en explosion när alla elementarernas krafter frigörs samtidigt. Explosionen gör lika många poäng i skada som golemens STO och drabbar alla som står inom dess räckvidd. Skadan minskas med ett poäng för varje meters avstånd mellan golemen och personen. Rustningar och besvärjelser skyddar som normalt.

Grundegenskaper

STY STO
STO Enligt konstruktion
FYS STO
SMI 2T6
INT 1T6
PSY STO+3T6
Naturligt skydd: 0
Förflyttning: L = SMI
Färdigheter & förmågor: Se beskrivningen ovan.

Dansakademin i Golena

Efter Meditationen i Golena (se Ereb Altor-boxen) omvandlades denna lilla kust-bosättning gradvis till Goianas lärdomscentrum.

Lärda män och kvinnor som ville studera vad som hänt under meditationen samlades här och gradvis växte en akademi fram. Den bildades formellt 457 e.O. och gjorde Golena till Goianas största boplats, med flera hundra invånare.

Vid akademin är det möjligt att studera lärdomsfärdigheter som har med naturen att göra (t.ex. Zoologi och Botanik), animism och harmonism samt dans- och musikfärdigheter av de flesta slag.

Golenas dansmästare

Alverna i Golena är välkända för sina danser. Det var Telidor som startade danskollegiet i Golena, inspirerad av vad han upplevt under Meditationen och kontakten med Enlil Talannen. Telidor tyckte sig ha fått insikt i verklighetens dans, de hektiska rörelser

där elementen, verklighetens beståndsdelar, samspelar med varandra. Genom att komma i harmoni med elementen kan en dansare anpassa sig och flyta med i rörelserna.

Den som uppnår FV B5 i en dans förläras titeln Dansmästare. Han får lov att undervisa vid akademin och bär då mästardräkten av brandgult sidentyg.

De sju elementardanserna räknas inte som magi, även om de har fantastiska effekter. Danserna har inte sitt ursprung i magikernas manipulerande av verkligheten utan kommer från det tankesätt som representeras av harmonismen. En elementardansare rör sig i harmoni med elementen och uppnår på detta sätt särskilda effekter. Danskollegiet i Golena är den enda kända institutionen i Ereb som lär ut dansfärdigheterna och hit kommer munkar och andra från när och fjärran för att studera dem.

Någon särskild värmedans har ännu inte utvecklats.

Elementardanser

Typ: särskild
Grundegenskap: FYS
Kostnad: 12
BC: 0
Kategori B

Man måste lära sig var och en av de sju danserna som separata färdigheter. Den som dansar kan bara förflytta sig och kan inte göra någonting annat. När man dansat så många minuter som ens FV tillåter förlorar man koncentrationsförmågan på grund av utmattning. Man måste vila i 120-(FYS x 2) minuter innan man kan dansa igen. Tidsbegränsningen är för samtliga danser:

FV B1: Danstid FYS/2 minuter
FV B2: Danstid FYS minuter
FV B3: Danstid FYS x 2 minuter
FV B4: Danstid FYS x 3 minuter
FV B5: Danstid FYS x 4 minuter

Från FV B3 och uppåt skyddar danserna mot all skada som en elementar av rätt sort kan tänkas vilja göra dansaren. Om man har FV B4 eller mer kan en dans ha samma effekt som symbolistbesvärjelsen ELEMENTARSKYDD. Man måste då använda den dans som svarar mot rätt elementar. Om man har FV B5 eller mer kan dansen fungera istället för besvärjelsen FRAMMANA/SKICKA BORT ELEMENTAR.

Vattendans

Detta var den första dansen som utvecklades av Telidor. Den gör det möjligt att gå (dansa) på vatten. Från FV B3 och uppåt ger den också dansaren förmåga att finna vatten. Detta fungerar på samma sätt som animistbesvärjelsen med samma namn.

FV B1: Förflyttning L1.
FV B2: Förflyttning L2.
FV B3: Förflyttning L3. Dansaren kan FINNA VATTEN.
FV B4: Förflyttning L4. Dansaren kan FINNA VATTEN.
FV B5: Förflyttning L5. Dansaren kan FINNA VATTEN.

Elddans

I samband med kriget 403-425 förhärjades delar av skogarna i Goiana av svåra bränder och många intelligenta varelser omkom. Dansmästaren Zeidon började under 440-talet fundera över om det skulle vara möjligt att undgå att skadas av elden om man befann sig i harmoni med eldens innersta natur. Utifrån dessa tankar började han och hans lärjungar utveckla elddansen, en livlig dans med snabba rörelser som återspeglar eldens väsen. Den som dansar elddansen kan skydda sig mot skador då han färdas genom eld. Hur väl den skyddar beror på hur skicklig man är i färdigheten Elddans. Skyddet är personligt.

FV B1: Dansen halverar alla skador vållade av naturlig eld. Magisk eld påverkas inte. Förflyttning L1.
FV B2: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 3/4. Förflyttning L2.
FV B3: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/2. Förflyttning L3.
FV B4: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/4. Förflyttning L4.
FV B5: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig eld. Skador av magisk eld minskas till 1/8. Förflyttning L5.

Drakeld räknas som magisk eld. Avrunda nedåt där det behövs.

Köldans

FV B1: Dansen halverar alla skador vållade av naturlig köld. Magisk köld påverkas inte. Förflyttning L1.

FV B2: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 3/4. Förflyttning L2.

FV B3: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/2. Förflyttning L3.

FV B4: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/4. Förflyttning L4.

FV B5: Dansen tar bort alla skador vållade av naturlig köld. Skador av magisk köld minskas till 1/8. Förflyttning L5.

Luftdans

Dansen gör det möjligt att levitera och färdas (dansa) genom luften i alla möjliga riktningar. Vidare ger dansen, om dansaren vill, samma effekt som besvärjelsen VINDKONTROLL.

FV B1: Förflyttning F1. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E1.

FV B2: Förflyttning F3. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E2.

FV B3: Förflyttning F6. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E3.

FV B4: Förflyttning F10. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E4.

FV B5: Förflyttning F15. Dansen har samma effekt som VINDKONTROLL E5.

Jorddans

Denna dans gör det möjligt att färdas (dansa) genom fast materia, ungefär på samma sätt som besvärjelsen JORDVÄG. Den som slutar dansa då han är inne i materian dör omedelbart.

FV B1: Förflyttning F1.

FV B2: Förflyttning F2.

FV B3: Förflyttning F3.

FV B4: Förflyttning F4.

FV B5: Förflyttning F5.

Ljusdans

När dansaren utför denna dans börjar hans kropp utstråla ett starkt sken. Skenet kommer inte från själva kroppen utan från en aura som omger dansaren. Aurans diameter är FV x 2 meter och allt inom auran är väl upplyst. Om området är belagt med magiskt mörker måste MÖRKER-besvärjelsens effektgrad övervinna dansarens FV för att det fortfarande skall vara mörkt.

FV B1: Förflyttning F1.

FV B2: Förflyttning F2. Skador av BLIXT halveras.

FV B3: Förflyttning F3. Skador av BLIXT minskas till 1/4.

FV B4: Förflyttning F4. Skador av BLIXT minskas till 1/8.

FV B5: Förflyttning F5. Besvärjelsen BLIXT skadar inte dansaren.

Mörkerdans

När dansaren utför denna dans börjar hans kropp utstråla mörker. Mörkret kommer inte från själva kroppen utan från en aura som omger dansaren. Aurans diameter är FV x 2 meter och inget ljus inom auran kan lysa. Om området är belagt med magiskt ljus måste LJUS-besvärjelsens effektgrad övervinna dansarens FV för att det fortfarande skall lysa. Dansaren påverkas inte av mörkret utan uppfattar klart och tydligt allt som finns inom auran. Med FV B3 och högre har man fullständig mörkersyn. Denna fungerar som mentalistbesvärjelsen.

FV B1: Förflyttning F1.

FV B2: Förflyttning F2.

FV B3: Förflyttning F3.

FV B4: Förflyttning F4.

FV B5: Förflyttning F5.

